TWÓJ T-REX KUPOWAŁBY RESET!

GRUDZIEŃ 1998 12/98 (20) CENA: 4.00 ZŁ

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

GRA MIESIĄCA

TRESPASSER

NA HORYZONCIE:

TUROK 2

RECENZJE:

SHOGO MAD,

KLINGON HONOR GUARD,

RETURN TO KRONDOR,

FALLOUT 2,

POPULOUS: THE THIRD COMING

PORADNIKI:

DUNE 2000,

HOPKINS FBI

ODLOTY:

HISTORIA FORMUŁY 1

ISSN 1428-2860 12

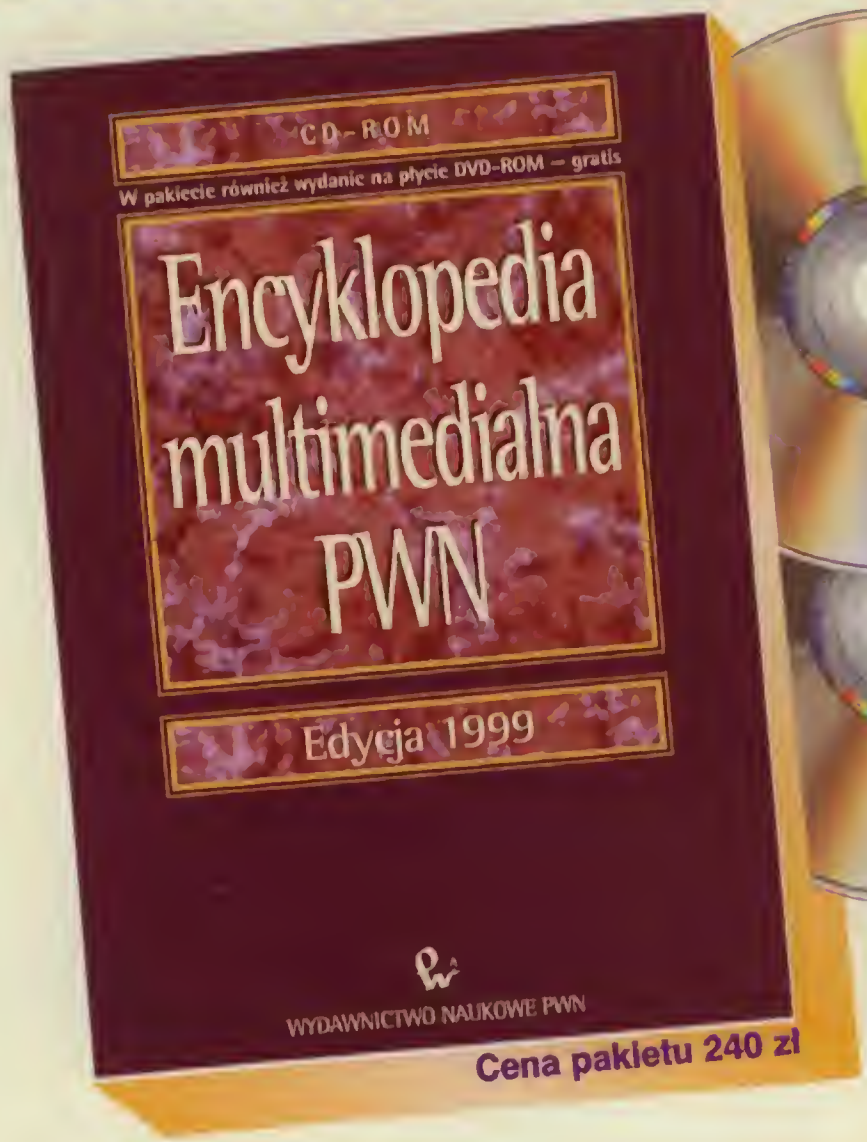
9 771428 286079

Encyklopedia multimedialna PWN

Edycja 1999

Pół wieku doświadczeń encyklopedystów PWN

W pakiecie 2 płyty CD-ROM i - gratis - DVD-ROM



Minimalne wymagania sprzętowe:

Komputer osobisty z procesorem Pentium, RAM 16 MB, napęd CD-ROM x4, karta graficzna SVGA 1 MB (rozdzielczość ekranu 800x600, 65 tys. kolorów), system operacyjny Windows 95/98 lub NT 4.0/5.0, ok. 30 MB wolnego miejsca na dysku twardym.

Wskazany napęd DVD-ROM, karta dźwiękowa 16-bitowa, modem i połączenie do Internetu w celu ściągania uaktualnień.

- Ponad 100 000 haseł
- Możliwość aktualizowania przez Internet
- Już trzecia edycja
- Animowane sekwencje map historycznych oraz animacje planów bitew
- 3 godziny nagrań dźwiękowych
- Około 5000 ilustracji
- 800 map
- Możliwość wykorzystania tekstów i ilustracji w innych programach poprzez *Przeciągnij i Upuść oraz Kopiuj – Wklej*
- Automatyczne odsyłacze

Wydawnictwo Naukowe PWN, 00-251 Warszawa, ul. Miodowa 10

Dział Dystrybucji Wysyłkowej i Prenumerat, tel. (0 22) 635 09 77, 69 54 173-176, fax 69 54 179
księgarnia internetowa: www.pwn.com.pl, bezpłatna INFOLINIA: 0-800-20145

Główny partner handlowy:
VULCAN MEDIA Sp. z o.o., Biuro w Poznaniu, ul. K. Maya 1, 63-371 Poznań, tel. (0 61) 876 40 66, 876 40 73

Co za gra! Autorzy zrobili ją pod graczy, a teraz gracze robią pod siebie!

Reset 11/98

GRA MIESIĄCA PC GAMER

Zadna recenzja nie jest w stanie oddać całego jej piękna. Naszym zdaniem Half-Life na dłuższy czas pozostanie wzorcem, do którego inni będą dążyć.

PC Gamer po polsku. Ocena: 96%

HALF-LIFE

Gracz wciela się w rolę młodego uczonego o imieniu Gordon. Podczas przeprowadzania rutynowych testów nad niedawno dostarczonymi próbkami nieznanych substancji, następuje awaria głównego urządzenia skanującego. Przed śmiercią chroni Gordona tylko specjalny kombinezon, którego założenie jest wymogiem uzyskania wstępu do komory testowej. Jak się wkrótce okaże, śmierć na miejscu byłaby chyba lepszym wyjściem. (...)

Biegające w korytarzach potwory wyglądają doskonale. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że są najbardziej przerażającymi monstrami, jakie widziałem do tej pory w grze FPP. (...)

Walcząc z siłami rządu, czyszczącymi bazę z obecności jakichkolwiek śladów życia, nie raz popuścicie ze strachu w ciemnym korytarzu. Hasło reklamowe HALF-LIFE powinno brzmieć W naszą grę graj siedząc na nocniku.

Reset 11/98

VALVE

SIERRA

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Sprzedaż hurtowa

Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17

Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19

Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18

Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

Już wkrótce szukaj gier Settlers 3 i Anno 1602 w sklepach: Auchan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

Wesołych Świąt

„Nie chcę, żeby moja muzyka trafiła pod strzechy czy „blachę falistą". To mnie wcale nie interesuje."

Krzysztof Penderecki o społecznej roli muzyki – „Machina" grudzień '98

machina

NAJLEPSZY MIESIĘCZNIK POPKULTURALNY

Kino Muzyka Cybermedia Książki Popsztuka Co miesiąc superpłyta

Wydawnictwo „MACHINA I SYNOWIE" prezentuje:

SENTYMENTALNY PODZIAŁ KRAJU

czyli 10 województw, 6 powiatów i jedna wielka gmina

Występują m.in.: Czesław Niemen, T.Love, Czerwone Gitary, Justyna Steczkowska, No To Co, Maryla Rodowicz, Pidżama Porno, Elektryczne Gitary, Ewa Demarczyk, Maanam.

OD 7 GRUDNIA WE WSZYSTKICH DOBRYCH SKLEPACH PŁYTOWYCH

KUPUJCIE PŁYTY „MACHINY"!

GRA ZA DARMO!

To nie żart, ale nowa promocja CD PROJEKT! Przeczytaj a dowiesz się wszystkiego!

Dwie gry, które łączy wiele

■ Piękna, trójwymiarowa grafika ■ Rozbudowany wątek ekonomiczy ■ Zaawansowane opcje militarne wraz z bitwami morskimi ■ Profesjonalnie wykonana polska wersja językowa ■ Niesamowita grywalność ■ Przystępna cena ■ Setki tysięcy fanów na całym świecie.

O tym wszystkim mogłeś dowiedzieć się już z różnych źródeł. Lecz na pewno nie wiesz jak dostać absolutnie za darmo jedną z tych gier: Ace Ventura, Katharsis, The Settlers, The Settlers II, Destruction Derby 2, Lomax, Lew Leon. Odpowiedź jest prosta: W pudełku z grą Anno 1602 i The Settlers III znajdują się kupony konkursowe. Weź kupon z gry Anno 1602 i kupon z gry The Settlers III naklej je razem na kartę rejestracyjną CD Projekt i wyślij do nas na podany na karcie adres. Gry możesz kupić sam albo wspólnie z kolegą. Nie zapomnij napisać na karcie jaką grę za darmo chcesz otrzymać. Potem zostaje Ci tylko czekać na paczkę od CD Projekt. Szczegóły promocji znajdziesz na tylnych okładkach instrukcji gier Anno 1602 i The Settlers III.

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Sprzedaż hurtowa
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 360 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 00 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

Już wkrótce szukaj gier Settlers 3 i Anno 1602 w sklepach: Aechan, Empik, Office Center, Vobis, CD Projekt, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.

SPIS TRESCI

Nieruchomości

CD Menu 8-9
Intro do recenzji 23
Cheaty zamiast Resetu 80-81
Prenumerata 87-88
Skrzynka Niekontraktowa ...82-83

Nowości

Gambleriada 10
Widoki na przyszłość 10-15
Konsole 70-71

Na Horyzoncie

Dungeon Keeper 2 18-19
Max Payne 21
Redguard 20
Turok 2 16-17

Recenzje

Actua Tennis 30
Battle Tactics 44
Chessmaster 6000 31
F.A. Premier League
Football Manager 99 32-33
Fallout 2 52-53
Hardware 50-51
Hopkins FBI 38-39
Klingon Honor Guard 45
Lode Runner 2 46
M.I.A. - Missing In Action 37
Madden NFL 99 34
Nascar 99 36
O.D.T. 40-41
Populous: The Third Coming ..54-55
Retro: The 7th Guest 22
Return to Krondor 48-49
Robosaurs versus
the Spacebastards 47
Shogo: Mobile Amor Division .42-43
Total Air War 62
Trespasser 25-28
Warbirds 64-65

GRA MIESIĄCA

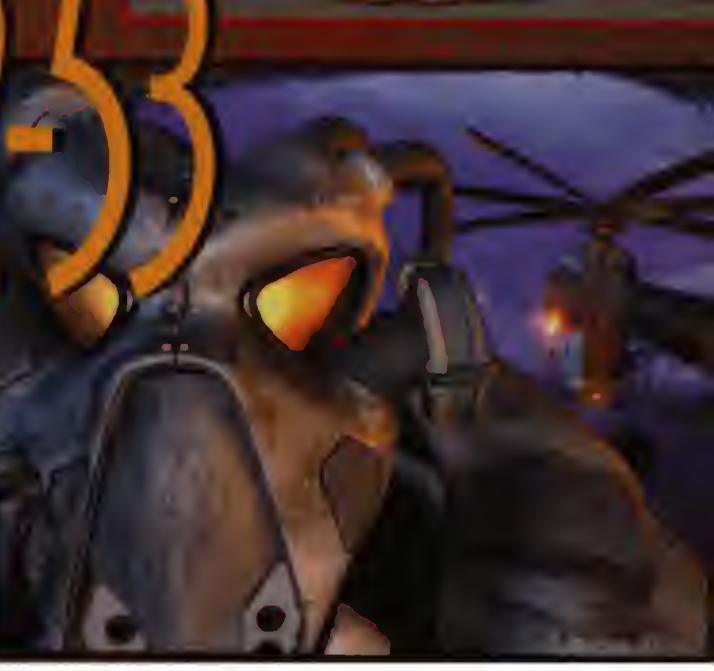
25-28

„Autorzy za cel postawili sobie stworzenie świata gry tak realistycznego, że gracz czułby się w nim jak w normalnym świecie. Normalność kosztuje tyle co P2 450 MHz. Get crazy!

DUNGEON K

18-19

52-53



Mniej niż rok przyszło nam czekać na kontynuację sławnej (na całą Polskę i amerykański zaścianek) gry FALLOUT. Dwójka jest dwa razy trudniejsza, dwa razy większa i to razy bardziej wciągająca.

TRESPASSER

EPER 2

FALLOUT 2

Różne takie...

Internet: Zasyłam całuski 72
Karcianki:
Wyższa szkoła jazdy 66-67
QuakeWorld 68-69

Poradniki

Commandos:
Behind enemy lines 73-75
Dune 2000 76-77
Hopkins FBI 78-79

Blacha

Poczułem drgnienie Mocy...
czyli Logitech WingMan Force ..86
Przegląd giełdy 85
Umarł Celeron,
niech żyje Celeron! 84

Odloty

Benzyna w żyłach 110-113
Bój się włochatej gwiazdy ...96-97
Cały ten śnieg 98-99
Film: AntZ 107
Kolumna 114:
Klucz do Biblii 114-114
Komiks + Johny 89-91

Kult drzew 94-95
Marilyn Manson - upadły anioł,
upadły Antychryst 102-105
Panienki, smoki, mchenitalia ...106
Prawdziwa historia
świętego Mikołaja 100-101
RPG: Nowy smak krwi
- nie czytać po wschodzie słońca 109
RPG: Siostro, bandaż... 108
Zbaw ode złego
- Madine story 92-93

Idea Władcy Rodziemi — spojrzenie na odwieczny konflikt Dobra i Zła z tej ciemnej strony — trzyma się doskonale. Tym razem będzie to spojrzenie prawdziwie trójwymiarowe.

...POPULOUS THE THIRD COMING nadszedł w pełnej krasie, rzucając wszystkich na kolana. Wszystkich oprócz ciebie, rzecz jasna — bo ty jesteś w tej grze kandydatem na boga.

SYSTEM SHOCK

POPULOUS

Reset

N° 11 (19) Listopad 1998

Lista płac:

- **Redaktor Naczelny:** [illegible]
- **Sekretarz redakcji:** [illegible]
- **Dyrektor artystyczny:** [illegible]
- **Sztab graficzny:** [illegible]
- **PR MAN:** [illegible]
- **Korekta:** [illegible]
- **CD Manager:** [illegible]
- **Projekt graficzny Reset CD:** [illegible]
- **Stali współpracownicy:** [illegible]

- **Adres redakcji:** Reset [illegible] 00-867 Warszawa
  tel. (022) 654-78-23, 654-70-04
  fax (022) 654-57-95
- **e-mail:** [illegible]@Reset.com.pl
- **Internet:** WWW.Reset.com.pl

- **Kierownik produkcji:** [illegible]
- **Prenumerata:** [illegible]
- **Reklama:** [illegible]
- **Druk:** [illegible]
- **Dział kolportażu:** [illegible]

- Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do [illegible]
- Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do [illegible]

Wydawca: ZPR S.A.
[illegible]

Mściwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Jeszkiewska

WZÓR KONTROLOWANY

101st Airborne In Normandy

Wymagania: P133 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Opis: Strategia turowa. Prowadzisz oddział komandosów za liniami wroga w przeddzień lądowania Aliantów w Normandii.

Blood 2: The Chosen

P166 — 32MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — 4MB D3D Video Card — 65MB HDD

FPP. Sequel znanej gry. Nowe misje, nowe bronie, całkowicie zmieniony engine, cel pozostaje ten sam: wyeliminować wszystkich wrogów.

Blow It

Windows 95 — DirectX

Gra stworzona przez... naszych czytelników. Jesteśmy z nich dumni!

Delta Force

P166 — 32MB ram — Win95/98 — DirectX 5.0

FPP/TPP. Dowodzisz komandosem w niebezpiecznej misji. Do dyspozycji pełen zestaw autentycznego uzbrojenia sił specjalnych.

Future Cop

P166 — 32MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — 4MB D3D Video Card — 65MB HDD

Los Angeles w przyszłości, prowadzisz najnowszego robota bojowego, przeznaczonego do walki z przestępcami.

Grand Prix Legends

P166 — 32MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — 4MB D3D Video Card — 65MB HDD

Symulacja wyścigów Formuły 1 sprzed 30 lat. Realistyczny (aż do bólu) model zachowania się samochodów. Bardzo trudna. Opis Reset 11/98.

Hardwar

P 133 — 32MB RAM — Win95 — DirectX 5.0 — Zalecany akcelerator 3D

Połączenie symulatora lotu futurystycznym pojazdem z grą ekonomiczną. Opis w numerze.

Heretic 2

P166 — 32MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0, 4MB D3D Video Card — 65MB HDD — Zalecany akcelerator 3D

TPP. Sequel pamiętnej gry Heretic. Przygodówka w stylu Tomb Raidera na enginie Quake 2.

Madden NFL 99

P133 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 5.0

Sport. Symulator gry w futbol amerykański z elementami menażera. Opis w numerze.

Magic & Mayhem

P133 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Strategia z elementami RPG. Oparta na hicie jeszcze z ZX Spectrum p.t. „Chaos".

Age of Empires Expansion: The Rise of Rome

P90 — 16 MB RAM — Win95/98 — DirectX 3.0

RTS. Expansion Pack do Age of Empires, którym możemy się nacieszyć w oczekiwaniu na Age of Empires 2.

NHL 99

P166 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Sport. Kolejna, jeszcze lepsza wersja symulatora gry w hokeja. Opis Reset 11/98.

ODT

P120 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 3.0

TPP. Kolejna ładnie zrobiona gra w stylu Tomb Raidera. Opis w numerze.

Robosaurus vs. SpaceBastards

P90 — 16 MB RAM — Win95/98 — DirectX 5.0

Zabawna gra w stylu Worms. Opis w numerze.

Tomb Raider III

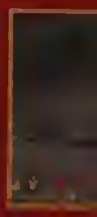
P133 — 16MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

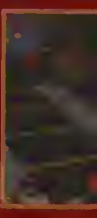
TPP. Kolejna dawka przygód Lary Croft.

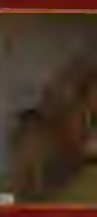
Trespasser

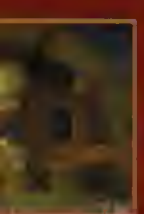
P166 — 32MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany akcelerator 3D

FPP. Zaj... gra o k...skich wymaganiach. Opis w numerze.









magazyn

Blache

Jak podkręcać Celerona.

Cheaty

Tytuł mówi sam za siebie: nic dodać, nic ująć, tylko oszukiwać i grać.

Drivery

Najnowsze drivery do popularnych kart graficznych.

Intel i740

Matrox

karty na chipie nVidia Riva 128/ZX/TNT

Voodoo1/Voodoo Rush/Voodoo2

S3

Patche do gier

Creatures 2 COB pack 1

Creatures 2 COB pack 2

Colin McRae Rally *(wersja europejska)*

Dune 2000

D3D Wrapper dla Quake 1 i Quake 2 *(umożliwia granie w Q1 i Q2 na kartach nie obsługujących OpenGl)*

Warlords 3 Darklords Rising 1.01

Diablo Patch 1.07

Final Fantasy 7 *(Cyan Patch)*

Final Fantasy 7 *(Riva Patch)*

Final Fantasy 7 *(Riva TNT Patch)*

Half Life AMD K6 3D Patch

Klingon Honor Guard *(patch dla kart 3D)*

Grand Prix Legens OpenGl Patch

Quake II 3.19 Patch

Quake II 3.20 Beta Patch

Zoptymalizowane drivery OpenGl do Quake 1 i Quake 2

Red Baron 2 Patch do kart 3D

Rage of Mages Patch 1.01

Patch OpenGl dla kart opartych na procesorze S3 Virge umożliwiający *(co-bieda)* grę w Quake

Shogo: Mobile Armor Division Patch 1.1 *(Alpha!)*

Starcraft Patch 1.02

Starcraft Patch 1.05

Unreal Direct3D patch dla MGA-G200

Unreal OpenGl Patch dla kart opartych na kościach Rendition v2100 and v2200 oraz Intel i740

Warlords 3 tools set

Need for Speed III, cztery dodatkowe samochody.

Gotto SyFa

Kolejna porcja informacji o tym co warto czytać.

Kurt Vonnegut „Trzęsienie czasu"

Philip K. Dick „Prawda półstateczna"

QuakeWorld by RaoS

Grudniowe wydanie klubu w całości przeznaczamy na zaprezentowanie dwugodzinnego filmu [illegible] „Devil's Covenant"

Reset CD

prezentacje

Fragmenty ścieżki dźwiękowej z gry Hopkins FBI w formacie mp3.

Muzyka Papika, również w formacie mp3

Omówienie jedenastu playerów mp3 (i playery też, oczywiście)

Wersja off-line strony WWW Resetu (wyjątkowo nie w formacie mp3).

filmy

„Jackie Brown"

USA, 1998, reż. Quentin Tarantino, wyk. Pam Grier, Robert De Niro, Samuel L. Jackson, Michael Keaton.

„Mrówka Z" („Antz")

USA, 1998, reż. Eric Donnel, Tim Johnson, głosów użyczyli Woody Allen, Sharon Stone, Gene Hackman, Sylvester Stallone i inni

„Chłopak rzeźnika" („The Butcher Boy")

USA, 1997., reż. Neil Jordan, wyk: Stephen Rea, Fiona Shaw, Eamonn Owens.

programy

Zestaw niezbędnych prawdziwemu cykliście programików

ACDSee

Szybka i wygodna przeglądarka plików graficznych, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów zapisu.

Sterowniki DirectX 6

Bez nich nie zadziała większość nowych gier i programów. Wersje dla Win 95 i Win 98

ICQ'99

ICQ - najpopularniejszy program do komunikowania się on-line

Najnowsza wersja

Opera

Interesująca i szybka przeglądarka WWW. Jeśli nie masz jeszcze przeglądarki, możesz zainstalować ją z naszego Reset CD

Windows Commander

Bardzo wygodna nakładka na Windows 95 a la Norton Commander. Wbudowany klient ftp, paker zip i wiele innych przydatnych funkcji. Shareware

WinRar **WinZip**

Niezbędne programiki do archiwizacji plików.

instrukcja obsługi

1. Włóż płytkę CD do napędu

— poczekaj.

(Jeżeli komputer spełnia wymagania sprzętowe i jest włączona funkcja „autorun" CD Menu uruchomi się automatycznie po kilku sekundach.)

2. Jeśli płytka CD

nie uruchomi się automatycznie:

– Kliknij przycisk Start

– Kliknij Uruchom .../Run

– Wpisz: D:\resetcd.exe

(gdzie D: jest literą napędu cd-rom)

Kliknij przycisk OK

Wymagania sprzętowe:

Windows 95/98

Mysz

Napęd CD-ROM

Karta graficzna pracująca w rozdzielczości co najmniej 640x480 (zalecane 800x600) w 256 kolorach (zalecane hi-color).

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ GIER DZIEŃ

Mikołajki za pasem, a ja myślę tylko o jednym — żeby wreszcie zapaść w sen zimowy. Cóż, w tym miesiącu warto jednak posiedzieć przy kompie chwilę dłużej i rzucić okiem na kilka wyjątkowo miło zapowiadających się gier. Co ciekawe, sporo z nich to produkcje rodzimych twórców — taki drobny patriotyczny motyw towarzyszący tegorocznym świętom. Korzystając z okazji, w imieniu zespołu redakcyjnego, życzę zarówno Wam jak i nam porządnych komputerów, ostrych gier, niesamowitej zimy oraz jeszcze trochę nadziei na przyszłość (podobno pozytywne myślenie czyni cuda).

A teraz rzućcie okiem na „Widoki na Przyszłość" — oto mięso, jakim przyjdzie pożywić się już niedługo. Zwróćcie uwagę na metaliczną, dość nietypową zapowiedź. Trochę niezwiązaną co prawda z grami, ale jaką sensacyjną!

GAMBLERIADA

W dniach 23 - 25 października 1998r. odbyła się jesienna edycja Gambleriady. Organizatorzy chcieli chyba sprawdzić, do jakich poświęceń skłonni są gracze - za siedzibę targów obrano halę wyścigów konnych na Służewcu. To tam, gdzie psy szczekają... wiecie czym.

Na Gambleriadę przybyłem wczesnym rankiem. Spacer od bramy stanowiącej wejście na teren zajął mi dwadzieścia minut – pod kasą byłem o godzinie dziewiątej. Lekko zatruty świeżym powietrzem, wszedłem na teren targów, by „Biurze Prasowym" akredytować się i pobrać identyfikator. O dziwo, wpuszczono mnie bez problemu, żaden ochroniarz nawet mnie nie zaczepił. Wyszedłem. Wróciłem w trzy godziny później. Tym razem, mimo że mój nienaganny ubiór szpecił identyfikator, sforsowanie bramki przyszło z trudem. Ochroniarz kategorycznie stwierdził: „Pan kupił tom piakietkie!" (nawiasem mówiąc, te słowa z ust ochrony słyszałem jeszcze parę razy). Wytłumaczenie mu ogromu jego pomyłki zajęło parę minut, ale w końcu dostałem się do środka i przyjrzałem się pełnej gości hali.

To co zobaczyłem, zwaliło mnie z nóg. Wnętrze było maciupkie – cały teren miał tylko 2000 metrów kwadratowych, z czego zabudowano 800. Stoisk było 25, wliczając Gralnię i Informację. Do najciekawszych należały: P.P.H Maria s. c. TOPWARE INTERACTIVE (na którym można było wygrać wiele gier i gadżetów, a także kupić gry po śmiesznie niskich cenach), CD Projekt s. c. (sprzedawali wiele gier po niskich cenach, a pod koniec targów wreszcie dawali się potargować) oraz Gralnia, w której goście Griady mogli pograć w niepełne wersje najbardziej oczekiwanych pozycji (takich jak SIN czy SETTLERS 3). Pograć można było również na innych stoiskach, ale dopchanie się do nich graniczyło z cudem. Alejki między stoiskami zaprojektowano tak nieudolnie, że gdy tylko przyszło trochę więcej zwiedzających, ruch został praktycznie uniemożliwiony. Można się było jedynie, jeśli ktoś lubi, pooclerać.

Turnieje... turnieje odbyły się. W piątek znagano się w Quake 2, w sobotę w Mortal Kombat 4, zaś w niedzielę w World Cup 98. Z braku innych atrakcji, szlachetne (acz mało widowiskowe) zmagania oglądało wiele osób. Ja też oglądałem, ale z braku lepszych zajęć właśnie. Na Gambleriadzie można było robić sześć rzeczy: snuć się w tłoku po alejkach, próbować coś wygrać w konkursach, obejrzeć turniej, kupić jakiś program, zagrać na wyścigach lub próbować dopchać się do jakiegoś komputera, ale to wymagało kilku godzin ciągłego stania przy nim.

Nie podobało mi się. Było ciasno, nudno, daleko od przystanków autobusowych, chamowata ochrona tylko czekała by kogoś obrazić, a kapiąca przez dziurawy dach woda nie zostawiła na Gambleriadzie suchej nitki.

GARAGE INC.

Metallica

W chwili, gdy czytacie te slowa, w sklepach powinna być już dostępna najnowsza produkcja grupy Metallica — „Garage Inc." Premiera płyty planowana byla na 23 listopada, a zatem ostre, energetyczne granie wciąż nie ma końca! Yeah!

Co ciekawe, promocją płyty w naszym kraju zajęli się Metalliczni osobiście. Trzeciego listopada, w warszawskim Planet Music odbylo się spotkanie członków grupy z fanami. Metallikę reprezentowali Lars Ulrich i Kirk Hammet. Fanów zaś — pięć setek młodszych i starszych ludzi w czarnych skórach. Spotkanie zorganizowal dystrybutor twórczości muzyków — PolyGram Polska. Jak na naszych ziomków przystało, organizatorzy podeszli do sprawy z dużą dozą nonszalancji. Już po piętnastu minutach poszlo pierwsze okno. Prawie pół godziny potem poleciala kolejna szyba i z areny zniesiono pierwszego ochroniarza. Panie i Panowie z PolyGram! Organizację podobnych imprez należałoby nieco bardziej przemyśleć. Podniecony tlum niechętnie reaguje na beznamiętne teksty ochroniarzy (jak wielcy by nie byli): „Nie pchać się". Poza tym, dziesięć osób ochrony przeznaczone do zatrzymania takiego tlumu to przejaw nie tyle lekkomyślności, co głupoty! Aż dziw bierze, że wszyscy przezyli...

Pozostawiając jednak na boku to, co wyprawia z fanami Metalliki i prasą (miejsce dla dziennikarzy zdecydowano się wydzielić jakieś pół godziny przed rozpoczęciem imprezy) Polygram, powiedzmy, że nowa płyta — „Garage Inc." — zarządzi. Jak mówi się nieoficjalnie, znajdą się na niej przede wszystkim covery utworów innych kapel, zapewne tych, które anonimowi alkohollicy kiedyś uwielbiali. Jak dotąd, udalo mi się usłyszeć jedynie jeden utwór, promujący „Garage Inc.". Z początku spokojna gitara, bardzo melodyjny śpiew Hetfielda... Melancholijny nastrój bardzo szybko ulega ostremu riffowi i całość przechodzi w powolną, ciężką i bardzo smutną sieczkę. To nie jest ironiczne „Memory Remains", to coś jakby stara Metallica!

Na koniec informacja, która nie została jeszcze oficjalnie potwierdzona. Jeśli nic się nie popsuje, na wiosnę 1999 (kwiecień, maj) Metalliczni przyjadą do Warszawy znowu. Tym razem, w pełnym składzie. I zagrają jak nigdy. Nie grozi nam metallikatz.

AMEN: THE AWAKENING

Cavedog Entertainment

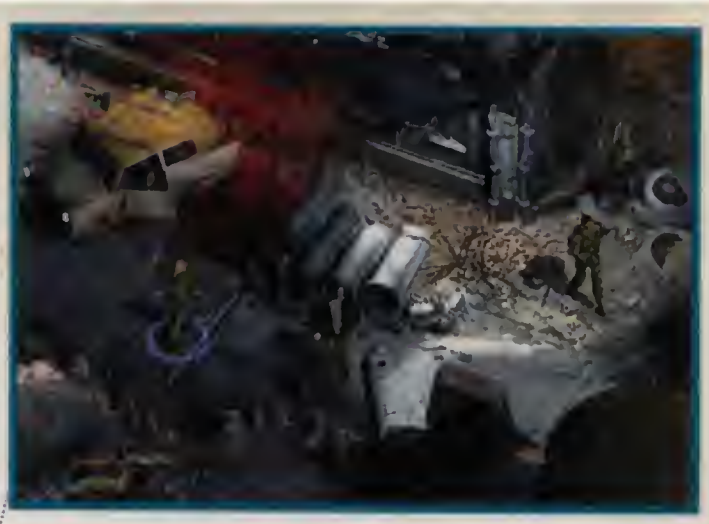
Uwaga, oto pierwsza gra z kuźni Cavedog Entertainment, która nie ma nic wspólnego z serią TOTAL ANNIHILATION! Jednakże, o ile TA zarządziła w dziedzinie RTS, tyle AMEN ma szansę utrzeć nosa wszystkim, którzy uważają, że potrafią robić gry FPP shooter. Chociaż, po ujrzeniu HALF-LIFE, trochę trudno w to uwierzyć... OK, do rzeczy. Twórcy AMEN stawiają przede wszystkim na swobodę działań gracza. Zgodnie ze słowami Grega MacMartina, głównym założeniem autorów gry jest opracowanie jej tak, aby można było ukończyć ją bez oddania strzału. Już widzę twoją reakcję: „Jasne, FPP shooter bez strzelania. Jasne, stary, zmień pracę". Otóż, mylisz się. Nic nie stanie na przeszkodzie, abyś wykosił wszystko co się jeszcze rusza, jednakże nie zawsze będzie to najlepsze rozwiązanie.

Czasem będzie lepiej ukryć się w cieniu, albo po prostu pójść inną drogą. MacMartin posłużył się przykładem: przed graczem znajdują się drzwi, których pilnują czterej strażnicy. Można spróbować ich wszystkich zastrzelić, jednakże będzie to wiązało się ze stratami własnymi, zaś któryś z wartowników może przecież zdołać włączyć alarm! Lepiej zatem obejść ich, przedostając się do chronionego pomieszczenia rurami systemu wentylacyjnego. Oto i cała idea AMEN. Akcja równa się reakcja. Twórcy gry wiedzą, że niemały wpływ na klimat gry ma jej dźwięk i muzyka, dlatego też skupili się na wprowadzeniu przestrzennych efektów dźwiękowych. Dzięki temu, gracz będzie w stanie określić, z której strony dochodzą jęki i zawodzenia. Muzykę zaś stanowić mają wszelkiego rodzaju... kościelne chóry. Amen.

Co zaś tyczy się fabuły AMEN: THE AWAKENING, to jest ona inspirowana falą przerażenia bliskim końcem wieku, nadchodzącą Apokalipsą i Sądem Ostatecznym. W AMEN paranoja ta jest tak wielka, że jedna trzecia ludzkości popada w obłęd. Szaleńcy, nazwani przez resztę Afflicted (przygnębieni, smutni), znajdują zaspokojenie w mordowaniu tych normalnych. Gracz, jako członek powstałej na gruzach brytyjskiego SAS grupy Bishop Six, ma za zadanie zatrzymać szaleństwo. Giwerą lub rozumem.

GORKY 17

Metropolis Software House



Adrian Chmielarz i jego programistyczny skład pracują nad dwiema godnymi uwagi grami. Pierwsza, to omawiana właśnie GORKY 17, nieco dalej zaś znajdziesz zapowiedź WITCHER, czyli... Wiedźmina! Wracając do GORKY 17, to gra ta ma zrobić dla strategii to, co DIABLO uczynił dla gier fabularnych. W nadchodzącej pozycji Metropolis znajdzie się także bardzo silny wątek adventure — czasem trzeba będzie pogadać z odpowiednią postacią, aby dowiedzieć się o celu kolejnej misji, niekiedy odpowiedni przedmiot okaże się kluczem do całej zagadki. Poza wątkiem strategicznym i elementami przygodowymi, GORKY 17 będzie mogła, podobnie jak japońskie gry RPG, poszczycić się wieloma, ale to wieloma bilwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Na obrazkach z gry widać ruiny dzisiejszych miast, zdezelowany wrak obrazu myśli technicznej byłej NRD, uzbrojonych po zęby komandosów i napakowane nienawiścią mutanty. Czyli, mówiąc najkrócej: to, co tygrysy lubią najbardziej. GORKY 17 zapowiada się nad wyraz godnie.

C&C: TIBERIAN SUN

Westwood Studios

Wprawdzie DUNE 2000 okazała się potwornym niewypałem, ale Westwood nie stracił jeszcze zaufania graczy. Wszystko rozstrzygnie się już pod koniec marca 1999 roku, kiedy to na półki sklepowe trafi oficjalny sequel COMMAND & CONQUER — TIBERIAN SUN. O tej grze mówi się od momentu, gdy C&C trafiła na nasze twarde dyski. Klony tej sławnej gry już niedługo będą mogły jedynie schować się gdzieś w czarnej dziurze. Przyszłość niesie zmiany tak duże, że przestarzałe rozwiązania nie będą już mieć racji bytu. Nawet TOTAL ANNIHILATION nie da podobno rady.

Aby uczynić grę wielką, Westwood Studios opracowało technologię MegaVoxel — znaną już z generowania grafiki doskonałej gry BLADE RUNNER. Dzięki niej, środowisko TS będzie w pełni trójwymiarowe i naprawdę realistyczne. Pojawią się efekty świetlne, które będą miały wpływ na rozgrywkę. Na przykład, podczas misji rozgrywanych w nocy, porządne światło będzie odgrywało kluczową rolę. Mocne reflektory będą w stanie wyłowić z cienia ukrytych w nim żołnierzy! Korzystając z doświadczeń Cavedog Entertainment (TOTAL ANNIHILATION), panowie z Westwood Studios skupili się na środowisku gry. Żołnierze będą mogli teraz okopywać się, pojawią się jednostki mogące pracować głęboko pod ziemią, zaś wzniesienia i zagłębienia terenu mają mieć teraz niemały wpływ na obieraną taktykę! Zmiany zanotowano także w dziedzinie budowania własnego zaplecza. Rola gracza nie będzie polegać już jedynie na stawianiu kolejnych budynków — równie istotne okażą się wszelkiego rodzaju bramy wjazdowe, drogi, płoty i mury! W TIBERIAN SUN pojawią się także wieże strażnicze z reflektorami (wyobraź sobie szpiega złapanego kilkoma halogenowymi snopami światła i wyjące syreny — miódek!) oraz wieżyczki strzelnicze, w których działka będzie można do woli zmieniać! Dzięki temu, gracz będzie mógł instalować rolę pewnych zabudowań zgodnie z własnym życzeniem. Co zaś tyczy się akcji programu, to w TIBERIAN SUN rozgrywka zacznie się bezpośrednio po wydarzeniach COMMAND & CONQUER. Wreszcie skończyć ma się gadanie, że obie strony konfliktu posiadają takie same jednostki. Zarówno wojska jak i wsparcia ma być multum, zaś obie strony — szlachetny GDI i trzeźwo myślący NOD — będą posiadać zupełnie różnych podwładnych. Gdy jedni posiądą ciężkie roboty bojowe, inni pochwalą się piechotą z wyjątkowo skutecznymi giwerami. Na koniec należy także wspomnieć o przerywnikach filmowych, jakie towarzyszyć będą rozgrywce. Wzorem serii WING COMMANDER filmiki w TIBERIAN SUN będą w pełni interaktywne, co ma dodatkowo uatrakcyjnić rozgrywkę. W zależności od podjętych w nich decyzji, inne będą kolejne zadania, jakie postawione zostaną przed graczem. 30 marca 1999 roku to początek nowej ery. Szykujcie szampana i motyki. Przewiduję prawdziwy szturm na tyberyjskie słońce.

WITCHER

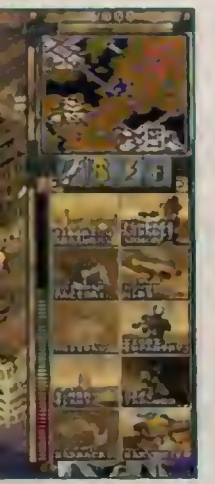
Metropolis Software House

Witcher to tyle samo co Wiedźmin, tyle że po angielsku. Wiedźmin to z kolei osoba zajmująca się zabijaniem potworów. Jak ktoś to zgrabnie ujął, taki zabójca i mag razem wzięci. Kultowego „Wiedźmina" wymyślił polski pisarz Andrzej Sapkowski, zaś Metropolis Software House zdecydowało się na przeniesienie bohatera na ekrany komputerów. WITCHER powstaje już prawie dwa lata. W międzyczasie, wiele zdążyło się zmienić. Z początku wszystko wskazywało na to, że gra będzie przypominać nieco TOMB RAIDER czy RESIDENT EVIL. Po 18 miesiącach pracy autorzy programu postanowili jednak pójść w zupełnie nowym kierunku. To, co tworzyli przez półtora roku, poszło do kosza, zaś trzej programiści ruszyli do pracy nad nowym, w pełni 3D enginem, który w przyszłości posłuży na jeszcze innym produkcjom Metropolis.

WITCHER ukaże się w drugiej połowie 1999 roku. Wszystkich, którzy czytali już o przygodach Geralta, ucieszy z pewnością fakt, że w grze wystąpią znane z książek Sapkowskiego postaci — będzie Yennefer, Triss a nawet Jaskier! Poza nimi pojawią się oczywiście wszelkiej maści demony, które wszyscy tak bardzo uwielbiają (zabijać). Obrazek, jaki widzicie na tej stronie, pochodzi ze starej wersji gry. Wkrótce zamieścimy większy materiał na temat nadchodzącego WITCHER.

MORTYR: SCHLOSS

Corwin Software Studios / Mirage Media



Czapki z głów, moi mili. Nasi kochani rodacy zamierzają dać ostro czadu, wydając już niedługo MORTYR. I co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że im się to uda. Możliwości engine są ponoć bardzo duże, a i to co widzicie na statycznych obrazkach nie nastraja negatywnie. Jeśli być zupełnie szczerym, MORTYR jest obecnie najbardziej oczekiwaną przeze mnie grą. Nie dlatego, że robią ją Polacy. To może być po prostu świetna gra!

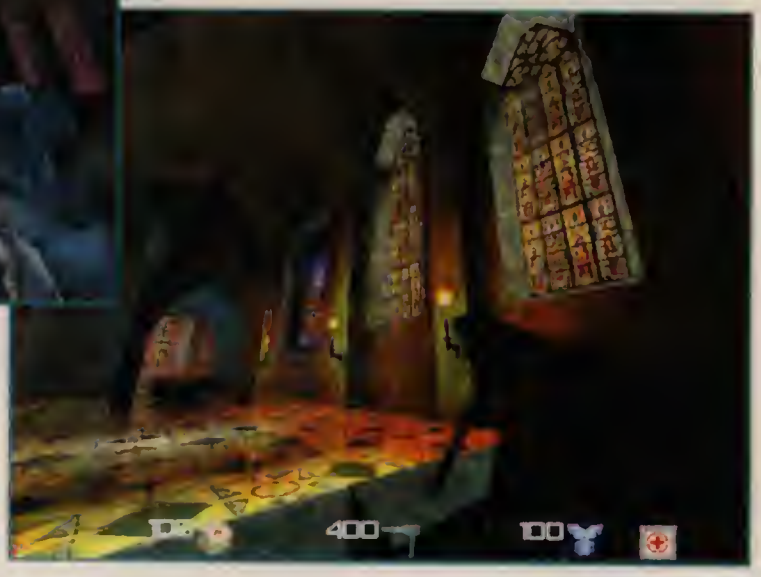
Tak przynajmniej należy sądzić, jeśli wierzyć obietnicom autorów. Akcja gry rozgrywać będzie się w 1944 roku, w opanowanym przez hitlerowców zamku, zaś zadaniem bohatera gry, tytułowego Mortyra, będzie posłanie Szkopów do piekła. Niszczenie sługusów III Rzeszy będzie odbywało się na 15 levelach, a Mortyr zejdzie do najniższych poziomów katakumb zamczyska. Przez kolejne piętnaście misji, w niedalekiej przyszłości, Mortyr będzie wydostawać się z podziemi na samą górę. Akcja toczyć będzie się w tym samym zamku, jednakże z racji upływu czasu zmienią się zarówno rozkład pomieszczeń jak i napotykani wrogowie. Engine MORTYR robi niemałe wrażenie. Wprawdzie grafika nie dorównuje UNREAL, ale bije na głowę zarówno QUAKE 2 jak i SiN. Aż strach pomyśleć, jakie będzie wra-

INTERSTATE '82

Activision

Zapnij pasy, zgaś światła i przygotuj się na jazdę życia. INTERSTATE '82 nadjeżdża i jeśli nie chcesz zabrać się z nami, to lepiej zejdź nam z drogi! Gra ukaże się już na Gwiazdkę. Wspomagana silnikiem Dark Side, ma szansę skopać wszystkich. Gdy pisaliśmy o grze ostatnim razem, przy okazji targów E3, mowa była przede wszystkim o tym, co gracz będzie mógł, a czego nie będzie mógł robić. Dziś skupimy się na możliwościach silnika Dark Side. Gwoli przypomnienia powiedzmy, że wystąpi on także w mającej pojawić się w okolicach Gwiazdki HEAVY GEAR 2. Trzeba przyznać, że w obu grach engine prezentuje się nad wyraz dobrze. Opracowany został z myślą o akceleratorach graficznych i z nimi właśnie pokazuje swój twi pazur. Podobnie jak w NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT, w INTERSTATE '82 na wypolerowanych maskach krążowników szos odbija się prawie cała okolica, przejrzysta woda jest tak rzeczywista, że aż chciałoby się do niej wjechać — i można to zrobić!!! Gdy samochód wjedzie na piasek, opony z miejsca stają się brudne i po powrocie na normalną szosę pojazd długo jeszcze zostawia za sobą brunatny ślad. Dark Side wykrywać ma także poszczególne miejsca, w które oberwała nasza bryka. Po kilku celnych trafieniach i uderzeniach mogą (ale nie muszą) odpaść drzwi, zaś po wjechaniu w ścianę może podnieść się maska wozu. Nic nie stanie jednak na przeszkodzie, aby wysiąść z pojazdu i rozejrzeć się za nowym środkiem lokomocji.

No i do tego ta muzyka. Lata osiemdziesiąte. Urgh.



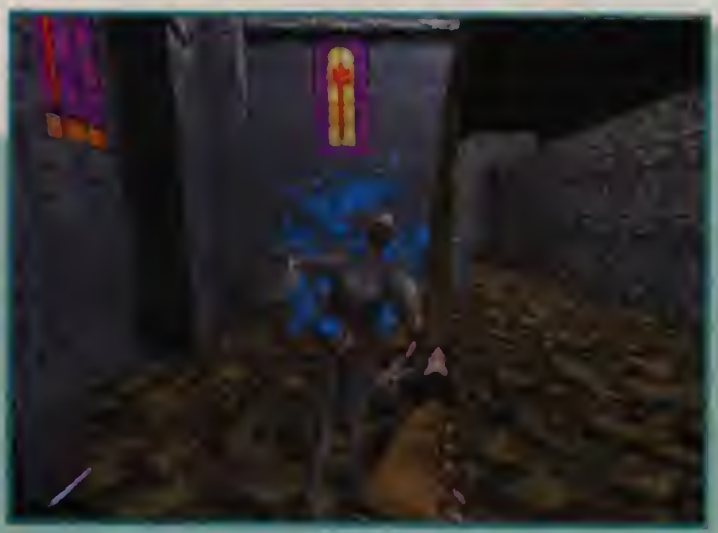
żenie, gdy gra ruszy na P2 450 MHz z 128MB RAM i Voodoo2 SLI na pokładzie...

Zarówno uzbrojenie jak i wrogowie będą zgodni z historyczną prawdą o drugiej Wojnie Światowej. Żołnierze Wehrmachtu ze Schmeisserami, SS-mani uzbrojeni w Mausery, opancerzone wozy bojowe. Najbardziej cieszy jednak to, że cyberkukiełki będą zachowywać się jak prawdziwi ludzie! Będą padać po dwóch, trzech strzałach, będą uciekać, wzywać pomoc... Będzie ich wielu. Znudzeni strażnicy mogą przysypiać na warcie, palić papierosy. Widać, że panowie z Corwin Studios przemyśleli to, co zamierzają wydać wkrótce na świat. Ogromne wrażenie robi także środowisko gry. Z nieba prószy śnieg, pada deszcz, kule pozostawiają ślady w ścianach, szyby z trzaskiem pękają, zaś krew tryska na wszystkie strony. A może by tak jeszcze kapkę golizny?

THIEF: THE DARK PROJECT

LGT / Eidos Interactive

„Złodziej" przygotowywany jest od kilku ładnych lat. W międzyczasie, zmieniony został engine gry tak, aby jak najlepiej obsługiwał akcelerację sprzętową. Dziś dokonuje się ostatnich, kosmetycznych poprawek programu. Co ciekawe, mimo pełnej obsługi dopalaczy, autorom udało się zachować atmosferę brudnego i zatęchłego miasta. Akcja THIEF rozgrywać się będzie bowiem w mrocznym Średniowieczu. Jako młody, pełen werwy złodziej będziesz musiał przeżyć w grodzie, który z niewiadomych powodów został opanowany przez żywe trupy, łoża królewskimi gwardzistami, którzy bez przerwy będą siedzieć ci na karku, będziesz musiał unikać także bliższych spotkań z żywymi szkieletami, gnilcami i tym podobnym tałatajstwem. W grze przyjdzie posługiwać się przede wszystkim bronią białą, lecz nic nie stanie na przeszkodzie, abyś z czasem zaczął szyć do wrogów z łuku lub jął razić ich potężną magią.



B&W

BLACK AND WHITE

Lionhead Studios

Jeśli POPULOUS 3 wydał ci się zbyt prosty i dziecinny, poczekaj na BLACK AND WHITE, czyli wielki come back Petera Molyneux. Po odejściu od Electronic Arts, Molyneux postanowił kontynuować rozwój w kierunku, jaki zrodził się w jego głowie przy okazji POPULOUS oraz POWERMONGER. BLACK & WHITE nawiązuje do najgłośniejszych projektów Petera i wszystko wskazuje na to, że jest to jedna z najciekawszych gier, jakie ukażą się w najbliższym czasie. W grze tej zostajesz bogiem, który dostaje we władanie nieskalany jeszcze (niczym) świat. Rozwój świata i jego mieszkańców zależne będą od twoich decyzji. Jeśli „bóg" będzie wpajał swym ludziom miłość i braterstwo, będą oni dobrzy, lecz naiwni i łatwowierni, jeżeli jednak „bóg" charakteryzować będzie się zamiłowaniem do cierpienia i zniszczenia, wychowa plemię wojowników i łupieżców. Wraz ze zmianami na świecie, zmieniać będzie się siedziba gracza — imponująca cytadela. W przypadku, gdy gracz będzie swych podopiecznych hołubił i kochał, jego cytadela przypominać będzie zamek z Disneylandu. W momencie, gdy górę wezmą jego negatywne cechy charakteru, engine gry wygeneruje posępne zamczysko, wokół którego będą latały nietoperze. Co ciekawe, w BLACK & WHITE nie znajdziesz... interfejsu ani niczego w tym stylu! Będzie jedynie świat, kursor myszy oraz twoja inwencja. Aby nieco „urealnić" robotę Stworzyciela, Peter zadecydował, że wszystko będzie wykonywane właśnie za pomocą myszki. Na przykład, zaklęcie Fireball będzie tworzyło się poprzez wciśnięcie lewego klawisza i zatoczenie na ekranie kręgu. Wprawdzie Peter twierdzi, że prace nad grafiką dopiero ruszyły, ale screeny już dziś są co najmniej imponujące. Jakie to szczęście, że wśród developerów zdarzają się jeszcze perfekcjoniści.

GRA O KOMPUTER

- czy w czytnikach DVD można odtwarzać płyty CD-ROM ?
a) NIE
b) TAK

- czy rewelacyjna gra " Colin McRae Rally" to: ?
a) rajd motokrosowy
b) rajd samochodowy
c) symulator czołgu

... aby wziąć udział w losowaniu nagrody głównej SUPER KOMPUTERA oraz 50 GIER NIESPODZIANEK
WYSTARCZY ZADZWONIĆ
w dniach od:
22 listopada do 21 grudnia
pod numer telefonu
0-700 77 099
i poprawnie odpowiedzieć na dwa pytania !

Inte-Nerkom sp. z o.o., skr. pocztowa 4, 03-962 Warszawa 86 - koszt połączenia za minutę 3.62,-PLN + VAT - musisz mieć ukończone 18 lat

TUROK 2 Seeds of Evil

My name is Turok, just Turok

Miał być happy end. Po wielu bojach załatwiliście tego drania, Campaignera I wrzuciliście zabawki. Które Mu pomagały do wulkanu, górującego nad Zaginionym Światem. Zatarliście ręce i poszliście do domu schować przechodzoną broń do szafy. Nie ma tak dobrze.

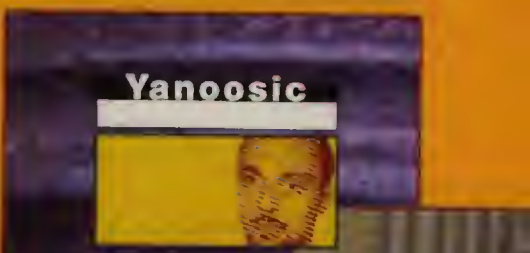
KONIEC DRZEMKI

Kto mógł wiedzieć, że pod wulkanem kryje się statek kosmiczny – niespodzianka? Skąd się tam wziął? Nikt tego nie wie. Wiadomo tylko, że pełno w nim wojowniczych potworów, które nigdy nie dostałyby Orderu Uśmiechu. Sprzęt Campaignera, wrzucony do krateru, powoduje rozbudzenie wulkanu i emisję dużej ilości energii, która na szefa kosmicznej wycieczki, Primagena, działa jak cztery Red Bulle. Jak zapewniają producenci gry, której legendę właśnie przyswajacie, jest on najbardziej Złym Bytem, jaki kiedykolwiek gościł na ekranach (nie tylko monitorów).

Primagen nie może się wydostać z podziemnego więzienia. Dzięki sile umysłu przejmuje kontrolę nad mieszkańcami Zaginionego Świata. Mają pomóc się ze statku jego chłopakom, którzy na górze pokażą, kto rządzi. Co tu zrobić? Jak to co: dawać tu Turoka! Nieźle poradził sobie w TUROK: DINOSAUR HUNTER, więc dlaczego nie miałby zrobić porządku w sequelu? Ready to go, HQ.

ROK HARÓWKI

Do naszych rąk trafiła słaba wersja „bardzo beta" gry TUROK 2: SEEDS OF EVIL. Zawiera ona ledwie dwa levele, ale już widać, że programiści Iguany nie spędzili ostatniego roku tylko na wydawaniu kupy pieniędzy zarobionych na „jedynce". Uczciwie zarobionych, dodajmy, gdyż TDH to gra udana. Jedyną jej wadą jest brak opcji multiplayer, co zniechęciło wielu potencjalnych nabywców Turoka, rozbestwionych wieloosobowo przez Diuka i Kwaki



STARE I NOWE

Sequel wkracza na rynek z lukiem podobnym do tupania dinozaura. Przystrojony w doskonałą grafikę, świetne AI komputera i tryb multiplayer ma szansę stać się hitem. Konwencja FPP doskonale pasuje do realiów gry i chwała Iguanie, że tego nie zmieniano. Reszta elementów uległa mniej lub bardziej znacznym zmianom. Przede wszystkim, gra od strzelanki typu „szybko i krwawo" dryfuje delikatnie w stronę Oceanu Przygodówek.

Niby trzyma się na kursie wytyczonym przez różne kwakopodobne produkcje. Nadal jest dużo krwi, walki i klimatów w stylu gore. Jedna z broni, „cerebral bore" powoduje eksplozję głowy wroga i rozsianie po otoczeniu jej zawartości (bleee...). Typowo strzelankowe jest też wyposażenie naszego mihisińskiego. W wersji finalnej będzie ponad 20 rodzajów broni. Na arsenał złożą się m.in.: trzy rodzaje łuku (strzały można wyjąć z trupa i użyć po-

nownie), pistolety, obrzyny, bronie energetyczne, miotacz ognia, wyrzutnie granatów i kategoria, którą autorzy zwą „nuclear guns" (ooolih... smoked!).

Dużo jest brutalnej walki, morderczych pościgów i urywania kończyn. Odstrzelisz komuś głowę, to będzie przez chwilę podskakiwał, jak dekapitowany kurczak. Jest ostro, jednak — przypomnę — wiatr przemian trochę znosi okręt z banderą T2. Do gry wkradły się elementy znane dotychczas bardziej z gier przygodowych. Generalnie rozgrywka jest nastawiona na wypełnianie misji — twierdzą programiści. Rzeczywiście tak to wygląda. Nie trzeba po prostu rozwalić wszystkich i z głowy. Przedsmakiem wszystkich następnych jest level pierwszy — Port of Adia. Trzeba w nim uaktywnić trzy urządzenia by zaalarmować miasto, uwolnić dziecko, którego rodzice gdzieś się ukryli, włączyć zasilanie teleportu do następnego levelu i obronić energetyczny totem przed atakami dinozaurów. Aby to osiągnąć, trzeba poglówkować.

Autorzy obiecują do tego nieliniową akcję. Może lepiej powiedzieć „niezupełnie liniową", bo w tego typu grach trudno uniknąć podobnych uproszczeń? Pożyjemy, zobaczymy, póki co cieszmy się na dotrzymanie tych obietnic.

W TAK PIĘKNYCH OKOLICZNOŚCIACH PRZYRODY...

O rozmachu wykonania gry niech świadczy przykład. W grze jest siedem levelі, a każdy z nich ponad trzykrotnie większy od odpowiedniego poziomu z pierwszej części. Jeden z testerów, który współpracował przy tworzeniu gry, próbował przejść „na czas" pod-etap z pierwszego levelu, polegający na uwolnieniu dziecka. Zajmowało mu to nie mniej jak 45 minut, choć znał każdą planszę jak własny twardy dysk.

Żaden level w grze nie jest podobny do drugiego — twierdzą programiści z Iguany — i ani jeden nie jest położony w dżungli — dodają. Łowca Dinozaurów bez dżungli? Kto to widział...

No, my widzieliśmy, ale znamy tylko trzy pierwsze lokacje, przedstawione w wersji na Nintendo 64 i dwie z wersji na PC. „Port of Adia" to sceneria portowego miasta zniszczonego przez brutalny atak dinozaurzych oddziałów. „Slaughter by the River of Souls" to gomtwa po zdewastowanym mieście romańskim, przez które płynie zatruta Rzeka Dusz i w którym jest ukryty jeden z totemów energetycznych, zapobiegających otwarciu portalu stanowiącego furtkę dla sług Zła. „Death Marches" przenosi nas do kamiennego miasta nienawidzącej indzi rasy Purr-Linn i na teren okolicznych bagien. Rozmiary mieszkańców tamtych okolic są równie wielkie, co ich nienawiść do naszego biednego gatunku.

Całość okraszono bardzo ładnymi efektami świetlnymi, niezłymi teksturami i dobrymi trickami graficznymi (mgła, zamazywanie ostrości oddalonych obiektów itp.). Zastosowano tu wszystkie bajery, którymi dysponują nowe akceleratory 3D. Ładnie brzydkie są też potwory, które przyjdzie nam eliminować. W wersji beta jest ich co prawda niewiele, ale produkt finalny zawierać ma ich ponad 30 rodzajów. Każdy z nich to kawał dobrze wykonanego drania. Nie dość, że ładnie te maszkary wyglądają, to robią uniki, zwiewają poważniej ranione (czasem zygzakiem, serio!), potrafią też zacząć się za rogiem i poczekać na posiłek. Zdarza się, że napotkany pojedynczy egzemplarz zamiast walczyć ucieka. „Spękał" — myślimy. Nie. On pobiegł po kumpli.

Dobra wiadomość: gra nie ma kolosalnych wymagań sprzętowych. Bardzo ładnie chodzi już na AMD K6 233 MHz i Rivie TnT. Wiem że to niemało, lecz w porównaniu choćby z opisywaną w tym numerze TRESPASSER, to żaden szok. Piszę „na Rivie TnT", bo beta w wersji Glide po prostu nie działa, tak więc nie da się ocenić, jak TUROK 2 wygląda na Voodoo.

Zapowiada się niecierpliwe czekanie na wersję finalną. Jeżeli będzie ona tylko tak dobra jak „beta", to mamy na horyzoncie hicior. Programiści zapowiadają rozbudowany system multiplayer. On ma dodać drugiemu Turokowi tego, czego brakowało młodszemu bratu — zabawy w gronie znajomych maniaków. Na razie otrzymaliśmy tylko kawałek smakowitego tortu. Proszę o dokładkę.

Zjem ją z kolegami.

DUNGEON KEEPER 2

Jesteśmy źli, agresywni, okrutni i nieuprzejmi. Tego nie można się nauczyć – to kwestia natury.

Pierwszy KEEPER pojawił się nieco ponad rok temu. Wymyślony przez legendarnego Petera Molyneux, długo dopracowywany, dopieszczany — jako jedna z najlepszych gier trwał na swej pozycji długo, lecz w końcu i na niego przyszedł czas. Autorzy gry, Bullfrog, wskrzesili na krótko swój twór, wydając na świat dodatek THE DEEPER DUNGEONS. Jednakże czas zebrał swe żniwo. Rzuć okiem na recenzję DUNGEON KEEPER w czwartym numerze Resetu (8/97) — grafika, która kilkanaście miesięcy temu robiła niemałe wrażenie, dziś razi pikselozą i nieczytelnością. Na szczęście, sama idea „Władcy Podziemi" — spojrzenie na odwieczny konflikt Dobra i Zła z tej drugiej strony — doskonale trzyma się i dziś. Nic dziwnego zatem, że Bullfrog przygotowuje się do wydania kontynuacji gry. Dobry pomysł trzeba wykorzystać do końca.

Prace na sequelem gry ruszyły pełną parą. Zdaje się, że DUNGEON KEEPER urósł, zmężniał. Chociaż oficjalnie gra zatytułowana została DUNGEON KEEPER, wszyscy, łącznie z jej twórcami, zdążyli przyzwyczaić się do krótszej nazwy — KEEPER. Tak też, KEEPER pokaże się światu zupełnie inny od swego poprzednika. Dawny wygląd gry gdzieś wyparował — nowy jest nawet image in-

ciemny mamut

terfejsu. Teraz stanowią go jakieś takie zimne ikonki, rozmieszczone w rogach ekranu. Na potrzeby gry opracowany został całkowicie nowy, w pełni trójwymiarowy engine. Zgodnie z najnowszymi trendami, pracom nad „silnikiem" towarzyszyło hasło: „Precz z bitmapami!". A zatem, zarówno środowisko jak i postacie występujące w KEEPER są w pełni trójwymiarowe. Programiści skupili się także na cieszących oko szczegółach, jak na przykład na podskakujących podczas biegu workach na plecach chochlików. Mimo zmian technicznych, w warstwie merytorycznej trudno o zmiany. Gra wciąż będzie mroczna (te złośliwe śmiechy w ciemności), jednakże nowy engine spowoduje, że na ponure dotąd, ciemne i mokre lochy spłynie nieco kolorowego światła. Mowa oczywiście o wszelkiego rodzaju zaklęciach i innych, czysto magicznych zdarzeniach — tym i podobnym ekscesom towarzyszyć mają eksplozje zielonego, różowego i niebieskiego światła. Osobiście uważam to za dużą pomyłkę, jednakże Bullfrog obiecuje, że efekt będzie powalający. Jedną z obietnic jest także dopracowanie trybu sieciowego programu. Wprawdzie Bullfrog nie sprecyzował jak dotąd, na czym polegać ma owo dopracowanie, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby być dobrej myśli. Lecimy dalej — potwory, sale, wrogowie. Na tym polu, wyraźna jest tendencja „to samo, tylko lepiej". Stare pułapki zostały wzmocnione, niektóre sale — jak chociażby halę treningową — zapełniły pewne nowe „meble", postacie zaś zyskały kilka nowych uzdolnień. Oczywiście, jak w każdej kontynuacji, pojawi się sporo nowych twarzy, zaś znane już postaci i pomieszczenia zostaną ostro podrasowane. Tak też, wszyscy kapią serdeczną nienawiścią do wszystkiego, co nie zdążyło jeszcze uciec. Na przykład, na drzewo. A drzew w podziemiach nie uświadczysz...

Jak na razie, wydawcy gry (Electronic Arts), skupili się na promocji nadchodzącego dzieła. Poza tradycyjnymi materiałami, jak press-packi, screenshoty etc., redakcje świata obiegł „wywiad z Rogatym Rozpruwaczem". Gwoli przypomnienia, dodać należy, że Rogaty Rozpruwacz to ta wielka, czerwona, naładowana po brzegi gniewem bestia z wielką kosą. Wyobraź sobie, jak taki prześlicznie wyrenderowany potwór przechadza się po sali, mówi, gestykuluje, błyska kłami, a na-nawet... j-jąka się! Mówiąc najkrócej, Rozpruwacz to najjaśniejsza gwiazda drugiego KEEPER. Aż boję się pomyśleć o t-t-T-shirtach promujących grę — czy mam oczekiwać k-kosy oraz k-kohompletu rhogów dołączanych do bluzeczki? Czemu nie...

REDGUARD

Wszystko do przodu, wszystko się zmienia...

Jeśli spojrzeć na wydane dotąd komputerowe gry fabularne, dojść można do wniosku, że to amerykańska firma Bethesda wraz ze swą serią ELDER SCROLLS nadała im kierunek rozwoju. Pierwsza część gry, ARENA, przyjęta została przez graczy dość chłodno — mnóstwo bugów, niedoróbek i zwyczajnych błędów przyćmiło szereg zalet programu. Jednym z głównych atutów „Areny" był ogromny świat, w którym toczyła się akcja gry. Niestety, z racji gigantycznego terenu, szwankowały chyba wszystkie algorytmy sterujące postaciami, rozmieszczeniem przedmiotów etc. Fakt faktem jednak, że twórcy gry wyszli poza ustalone kanony. Wyparowały gdzieś dawne schematy. Ludzie zamieszkiwali

różne tereny, zajmowali się własnymi sprawami, mówiąc krótko — żyli. W wielkim, ciekawym świecie.

Nic zatem dziwnego, że wieść o wydaniu drugiej części ARENA — DAGGERFALL — zelektryzowała komputerowy światek. Panowie z Bethesda wyciągnęli odpowiednie wnioski z uwag kierowanych pod adresem ich pierwszego dziecka. Ich kolejny twór rozwinął zalety, naprawiając jednocześnie wady i niedopracowania. Świat Tamriel (miejsce akcji gry) stał się większy i bardziej skomplikowany — pojawiły się pewne zależności między postaciami, zaś w zależności od szerokości geograficznej inni byli napotykani ludzie. Można było jeździć konno, strzelać i walczyć, knuć intrygi lub po prostu wczuć się klimat żywota postaci ze świata fantasy. Podziemne korytarze i lochy zaroiły się od inteligentnych wrogów, zaś gra działała wreszcie porządnie. W serii ELDER SCROLLS uwagę zwracał także fakt, że gracz miał ogromną swobodę w tworzeniu swego bohatera. I chociaż dziś re-

kord ten został już dawno pobity przez chociażby FALLOUT, to nie ulega wątpliwości, że panowie z Bethesda byli pierwsi.

Po dłuższym milczeniu (z litości pominę beznadziejną BATTLESPIRE), twórcy legendarnego DAGGERFALL znowu dają o sobie znać. Tym razem, uderzają w nowe, niezauważane dotąd struny RPG. Ich najnowsze, nadchodzące wielkimi krokami dzieło — REDGUARD — zapowiada nadanie nowego kursu serii ELDER SCROLLS. Przede wszystkim, zmieni się nieco miejsce akcji gry. Oczywiście, Tamriel nadal pozostaje główną sceną, jednakże w REDGUARD większość wydarzeń rozegra się na spalonym słońcem archipelagu tropikalnych wysp. REDGUARD będzie bowiem opowieścią o piratach. Co ciekawe, na potrzeby najnowszej opowieści z ELDER SCROLLS utworzony został nowy, wzorowany nieco na TOMB RAIDER, engine. Według zapewnień twórców, umożliwi on efektowne przedstawianie wydarzeń, nie utrudniając jednocześnie kierowania grą. Z tego co mieliśmy okazję zobaczyć wynika, że podczas co istotniejszych wydarzeń podążająca zwykle tropem bohatera kamera będzie zmieniać swe położenie, aby gracz przez cały znajdował się w centrum akcji. Ma to mieć szczególnie duże znaczenie w przypadku wszelkiego rodzaju potyczek, w których weźmie udział główny bohater.

Skoro już o nim mowa, wspomnijmy, że w REDGUARD nie będziemy mieli do czynienia z kreowaniem nowej postaci. Podobnie jak w SYSTEM SHOCK czy FINAL FANTASY VII, otrzymamy gotową postać — w tym wypadku, pirata Cyrusa — posiadającą już pewne umiejętności i doświadczenie. Dzięki temu, gra stać ma się mniej anonimowa. Jak się okazuje, nie są to jedynie puste słowa. Jedną z głównych zalet REDGUARD ma być rewolucyjny system konwersacji. A zatem, nowy engine oraz więcej niż dotychczas scen zręcznościowych nie uczynią z REDGUARD bezmyślnej bieganiny z mieczem w łapkach. Wręcz przeciwnie: najprawdopodobniej, gra zyska dzięki temu nowy wymiar. Wracając do systemu konwersacji, nasi rozmówcy z Bethesda nie potrafili sprecyzować, na czym owa rewolucja będzie polegać. Twierdzili jeno, że „gracz będzie czuł się, jakby rozmawiał z prawdziwą, inteligentną postacią". W praktyce oznaczać to ma, że za każdym razem, napotykana postać rozmawiać będzie w nieco inny sposób. Chociaż Bethesda zawsze miała ambitne plany, to zamierzenie zdaje się być... hmmm... nierealne.

Tak czy inaczej, REDGUARD jest jednym z najbardziej oczekiwanych przeze mnie tytułów. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują bowiem, że panowie z Bethesdy przyłożyli się do swej roboty jak nigdy dotąd. Nie można zapominać jednak o innych, nadchodzących tytułach z teki RPG — QUEST FOR GLORY 5, FINAL FANTASY VIII, ULTIMA 9, RETURN TO KRONDOR... Kto będzie zwycięzcą, kto zaś polegnie w boju? To już zależy od nas, graczy.

mamucio Przystojny

MAX PAYNE

Max Payne to nowojorski gliniarz, któremu banda ćpunów wymordowała rodzinę. Zabójcy działali pod wpływem nieznanego wcześniej narkotyku, wyzwalającego agresję i popychającego do najokrutniejszych zbrodni. Narkotyk o nazwie Valkyr pojawił się ponownie na ulicach Nowego Jorku — tym razem na masową skalę. W mieście roi się od przećpanych, żądnych krwi szaleńców.

Znany na całym świecie oddział DEA (Drug Enforcement Administration) postawił sobie za cel zahamowanie napływu Valkyra. DEA do pracy w terenie potrzebowało ludzi sprytnych, odważnych, którzy nie mają nic do stracenia. Wybór padł na Maxa. Miał się podawać za zbrodniarza i dotrzeć do samego szefa nowojorskiej mafii, która rozprowadza Valkyr.

Niestety, plan się nie powiódł. Max został zdekonspirowany i obecnie ściga go cała mafia. Co gorsza, zamordowano jego przełożonego i podejrzanego o tę zbrodnię Maxa szuka również policja. Payne, wiedziony żądzą zemsty, nie zamierza złożyć broni. Będzie walczył tak długo, aż dopadnie ludzi odpowiedzialnych za produkcję Valkyra, czyli pośrednio za śmierć jego rodziny i przełożonego.

MAX PAYNE to gra akcji, w której wydarzenia będą oglądane z perspektywy trzeciej osoby, ale nie zawsze. Kamera ma wędrować za plecami głównego bohatera, jednak w chwili, gdy rozpocznie się ostra jatka, przełączy się w tryb „filmowy" — będzie się obracać w taki sposób, aby lepiej ukazać pole bitwy, a tempo gry zostanie zmniejszone (jak w powtórkach z meczu piłki nożnej), żeby gracz mógł się w tym wszystkim połapać. Jak widać na ilustracjach, fajnie mogą wyglądać zwłaszcza wypadające z pistoletów łuski po nabojach.

W MAX PAYNE zostanie zastosowany efekt „Radiosity Lighting". Chodzi o sposób, w jaki rozchodzić się będzie po ekranie światło — np. światło lampy najpierw padnie na ścianę i dopiero stamtąd rozpłynie naokoło. Ten efekt ma podnieść realizm sfery graficznej gry. Oprawa dźwiękowa również jest przygotowywana pieczołowicie — nagrano prawdziwe odgłosy strzałów z wszystkich broni dostępnych w grze (będzie ich ponad tuzin).

Interesujący jest sposób wypełniania przerw pomiędzy etapami. Zamiast animacji, będziemy podziwiać ręcznie rysowane komiksy, których ma być aż 80 stron. Celem tego zabiegu jest uatrakcyjnienie gry, nadanie jej „klimatu".

Do gry ma być dołączony edytor poziomów. Każdy, komu znudzą się korytarze przygotowane przez twórców gry — fińską grupę Remedy Entertainment — będzie mógł stworzyć własne. Oprócz tego, autorzy obiecują rozbudowany tryb multiplayer, zawierający wszystkie, bądź przynajmniej większość opcji, jakie spotykaliśmy dotychczas w innych grach.

Oczywiście to cacko, które ma się ukazać w pierwszej połowie 1999 roku, będzie wymagało potężnego sprzętu. Autorzy zalecają Pentium II taktowane zegarem 300 MHz, choć podobno ma chodzić już na Pentium 200 MHz z akceleratorem opartym na zwykłym chipsecie Voodoo 1. Proponuję z przymrużeniem oka potraktować tę zapowiedź i nabyć jakąś superszybką maszynę. Bo inaczej, działka Valkyra przeleci wam koło nosa.

the 7th GUEST

Nieco starsi gracze zapewne pamiętają grę, o której mowa: THE 7th GUEST firmy Trilobyte. Grę, która jako pierwsza pokazała światu ogrom możliwości multimedialnych komputera. Grę, która spowodowała na świecie hardwarowy boom i sprawiła, że kto żyw, biegł wyposażyć swego peceta w kartę dźwiękową i CD-ROM. Prace nad „Siódmym gościem" trwały kilka lat, pochłaniając ogromne jak na owe czasy środki. Wszystkie lokacje i obiekty wykonano w słynnym 3D Studio, tworząc w ten sposób nieosiągalny dotąd realizm i powalającą, bezkonkurencyjną grafikę. Na tak przygotowane „tła" nałożono sfilmowane postaci prawdziwych aktorów, co nadało grze charakter interaktywnego filmu. Nowatorska grafika oprawiona została nastrojową muzyką, która, skomponowana specjalnie na potrzeby T7G, stała się integralną częścią historii rozgrywającej się na ekranie monitora. Czy zdarzyło się wam kiedyś przegrać muzykę

z gry, by słuchać jej jadąc do szkoły lub podczas kucia do klasówki? Nie? A tak właśnie działo się ze ścieżką T7G. Jeszcze mi w uszach dźwięczy.

Krótko mówiąc, opracowanie gry wyprzedziło swoją epokę o dobrych kilka lat. T7G, zamieszczona na dwóch CD, przyprawiała o „pojemnościowy" szok niejednego gracza, przywykłego do kilku dyskietek i twardziela 70 MB. Mimo zawrotnej ceny (ok.100$), THE 7th GUEST sprzedała się w nakładzie grubo przekraczającym dwa miliony egzemplarzy. To był prawdziwy hit, który nie tylko wyznaczył nowe standardy, otworzył nowy rozdział w księdze gier, ale i stał się protoplastą multimediów.

Czas na konkrety: fabuła gry jest prosta, lecz ciekawa. Opowiada nam historię Staufa, złego człeka, opętanego manią tworzenia lalek, zagadek i robienia bliźnim „w poprzek". Jego stary dom, samotnie stojący na posępnym wzgórzu, staje się areną gry i naszych zmagań z chorą wyobraźnią właściciela. Gracz wciela się w postać chłopca — jednego z siedmiu gości, zaproszonych do tajemniczego domu — który niczego nieświadom, staje się celem niecnych planów szaleńca. Czy uda mu się wyjść z opresji zwycięsko, zależy tylko i wyłącznie od sprawności naszych

szarych komórek. T7G zaliczyć należy do nietypowych przygodówek, bowiem głównym, a właściwie jedynym zadaniem gracza (oprócz poruszania się po przepięknych lokacjach) jest tu rozwiązywanie zagadek. Nie zbieramy żadnych przedmiotów, nie klikamy na czym popadnie i nie prowadzimy długich rozmów z postaciami w grze w poszukiwaniu

wskazówek. Nasze zadanie ograniczono tylko i wyłącznie do odnalezienia zagadki i rozwiązania jej, co otwiera nam dostęp do dalszych szarad, ukrytych w zakamarkach mrocznego, anglikańskiego domostwa. Poziom owych „puzzles" jest jednak bardzo zróżnicowany: od banalnych, obrażających inteligencję, po wysoce złożone, przemyślane i interesujące. Dla tych, którzy polegną przy którymś z zadań, autorzy gry umieścili w bibliotece na parterze domu księgę z podpowiedziami i rozwiązaniami — wystarczy iść i otworzyć, a wszystko stanie się proste lub rozwiąże się samo, dając graczowi dostęp do nowych miejsc i zagadek.

Sterowanie w grze odbywa się przy pomocy myszy, której animowany kursor w kształcie dłoni umarlaka prostymi gestami informuje nas o możliwym posunięciu. Gdy wędrując kursorem po ekranie natrafimy na zagadkę, dłoń zamienia się w czachę z pulsującą mózgownicą. Należy wtedy kliknąć, a kamera automatycznie ukaże nam nowe zadanie. Kursor myszy przyjmuje jeszcze jeden, ciekawy kształt — teatralnej maski — a to w chwili, gdy w naszych podróżach natrafimy na jakąś animację, często będącą czystym FX bajerem. Wędrując po domostwie w ślad za kamerą, możemy podziwiać kunsztowne meble, obrazy, lampy i dziesiątki „durnostojek" składających się na jego wyposażenie. Muzyka wciąga nas do wnętrza, potęguje zagadkowy, tajemniczy klimat domu i wydarzeń. To wszystko zachwyca i wygląda jak... demo!

No właśnie, nie ma przecież róży bez kolców. Grywalność (albo miodność, jak kto woli) w T7G jest bardzo niska, no bo ileż razy można rozwiązywać tę samą zagadkę? Gdy po długich godzinach nasycimy już oczy i uszy, zabawa staje się po prostu nudna. Mimo to polecam, naprawdę warto zobaczyć tę rewolucyjną grę, chociażby po to, aby dostrzec jaką graficzną brzydotę potrafią wciskać nam dziś niektórzy producenci. Jeszcze jedno „za": cena oryginalnego T7G na giełdzie jest

śmiesznie niska. Jeśli więc lubicie zagadki w pięknej oprawie — poszukajcie T7G!

Biorąc pod uwagę jakość grafiki i wymagania sprzętowe gry (386DX, 512kb SVGA, CD-ROM, 2MB RAM, 10 MB HDD), nieodparcie nasuwa się pytanie — czy przypadkiem dzisiejsi programiści nie idą na łatwiznę?

INTRO

Hola, Hola! Wasz Śnięty Mikołaj i jego 12 zdegenerowanych Reniferów nadjeżdżają!

Jak zwykle co miesiąc, wasze mózgi zaleje fala nieokiełznanej energii, jaka bije z każdej 1/116 części pisma. Tylko patrzcie i czytajcie (uwaga do tych, co potafią, of kross).

W numerze, jak mawia Kayteck „hardcore, nie disco". Najlepszą grą najpóźniejszej jesieni jest Trespasser — a cóżby innego? Dinozaury dinozaurami, ale gra wspaniała, jak zapewnia kolega Bamse. Ledwo udało mu się uciec przed wykopanym gadem, jak przypuszczam, albowiem spodnie jego firmy XXX (pictures), z tyłu ślad szczęk straszliwych odciśnięty mają. Śnięty Mikołaj nosi spodnie firmy YYY (odmienna orientacja, woli zwierzaczki).

RooS schował rakietnicę i wyciągnął klingę, by pokazać gwardyjski honor i ułańską fantazję. Wrócił z tarczą, ale zachowuje się cokolwiek... nierealistycznie. Formułuje w kółko jedno tylko zdanie: „siedem... to jest na siedem!". Co też to może znaczyć?

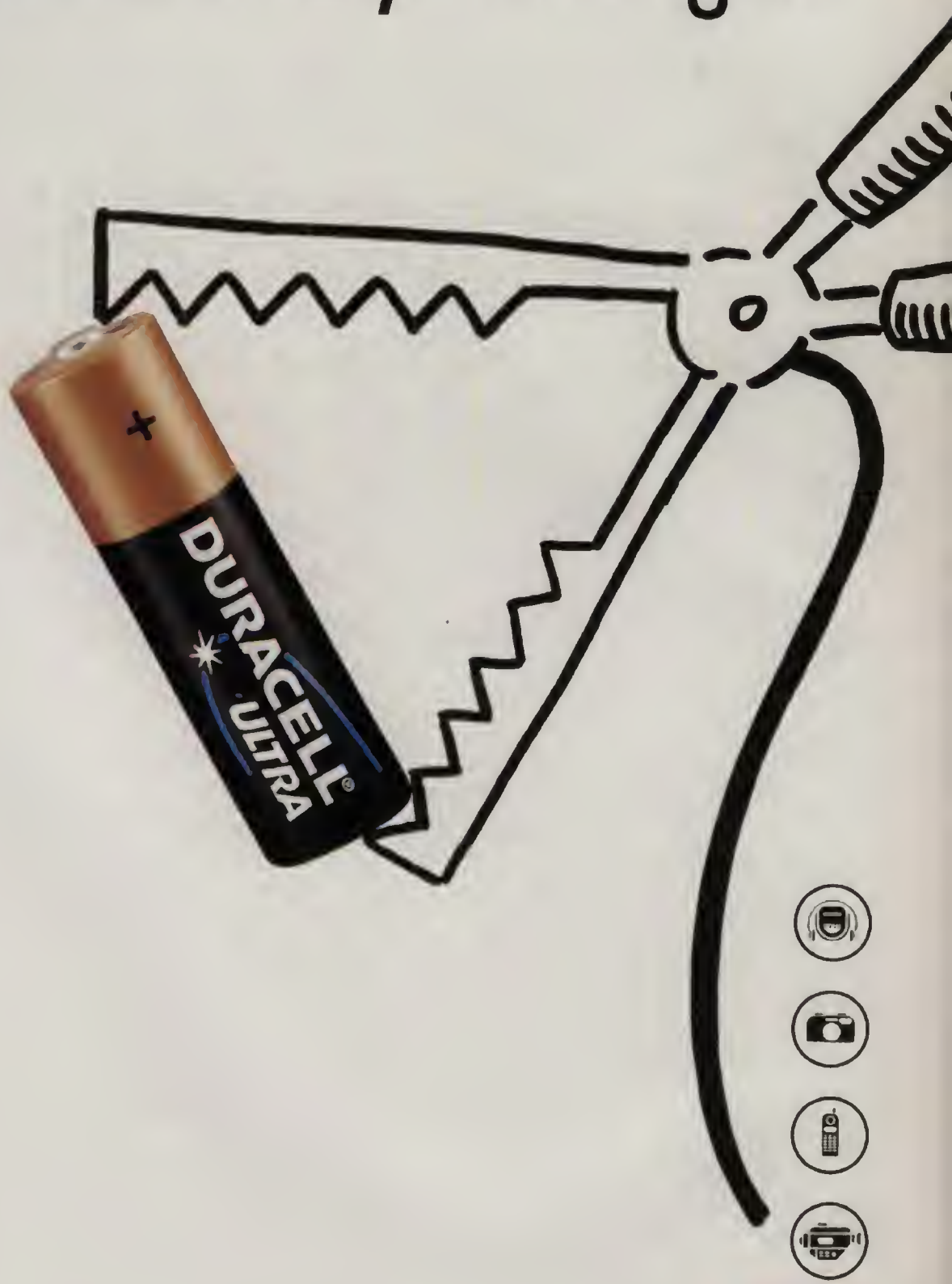
Coval też wyciągnął — szalik (nie kopyta!) i zajął się piłką nożną, sportem baaardzo dochodowym, o ile kibice nie zmiotą twojego stadionu z powierzchni ziemi. Bo wtedy i dobry Claus nie pomoże. Zostanie tylko pustynia, falliczne w kształcie wydmy i samochód na pociechę.

Agent FBI Bamse, zapolowawszy na dinozaury, zmienił wygryziony ubranko na garniturek i krawacik i tak wystrojony robi to, co lubi najbardziej — gra w przygodówkę. Setki zagadek wciągnęły nawet waszego Śniętego Mikołaja. Czy był lepszy od was? Sprawdźcie koniecznie!

Prehistoryczne potwory rozpanoszyły się w numerze, nawet zdegenerowane Renifery nie mogą ich wypienić. Zatem Mamut, Odjechany Dziwny Teenager, ostro sobie poskakał po platformach różnych i różnistych, by wrócić do Krondoru. Szybka z niego bestia, zwłaszcza po śniegu szybko biega. Trudna to sztuka, ale jak widać — nie dla mamutów. Zwłaszcza — ubóstwianych, ale nawet i upadłych.

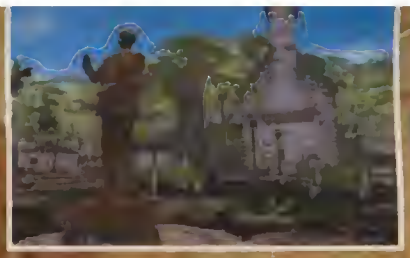
Czy zobaczycie waszego Śniętego Mikołaja? To zależy od Reniferów, jaków i tego czy śnieg będzie. No i, czy jakiś kometa nie machnie swym ogonem...

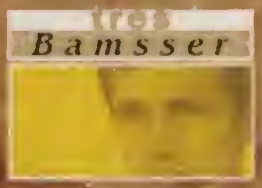
Dla pożeraczy energii.



Duracell Ultra to najnowsza generacja baterii stworzonych, aby jeszcze dłużej działać w nowoczesnych urządzeniach elektronicznych.
Duracell Ultra. Tam, gdzie potrzeba więcej energii.

NOWOŚĆ





Bamsser

Steven Spielberg po nakręceniu filmów „Jurassic Park" i „The Lost World" uznał, że kolejna część opowieści o rezerwacie dinozaurów powinna ukazać się w formie gry komputerowej. Jak postanowił, tak zrobił i w początkach 1996 roku zaprzepaszczał dostawi Seamus Blackley–Austin Grossman stworzenie wirtualnego Parku Jurajskiego. Dotychczas największe sukcesy przyniosły im gry SYSTEM SHOCK i FLIGHT UNLIMITED, które napisali jeszcze dla firmy Looking Glass Technologies. Spielberg ściągnął ich do swojej fabryki gier — Dreamworks Interactive — i kazał pracować nad

TRESPASSER

TRESPASSER rodził się w bólach. Prace trwały aż dwa i pół roku, gdyż, jak twierdzi Blackley, pisano grę od podstaw: nie było żadnych baz danych, żadnych bibliotek graficznych, absolutnie nic. Najpierw należało je stworzyć, a dopiero potem opracowywać właściwą grę. I tak właśnie się stało.

Autorzy za cel postawili sobie zrobienie świata gry tak realistycznego, że gracz czułby się w nim jak w normalnym świecie. Aby osiągnąć swój cel, zaprezentowali zupełnie nieznane dotąd w grach komputerowych podejście do praw fizyki. Przede wszystkim, wszystkie przedmioty pojawiające się w grze mają swój kształt, wagę i środek ciężkości. Tak drobiazgowe podejście do najmniejszych nawet obiektów było dotąd niespotykane. Na przykład, pistolet zawsze był tylko pistoletem i niczym więcej. W tych najbardziej dopracowanych produkcjach (QUAKE 2, THE FIFTH ELEMENT), rzucony pistolet potrafił się jeszcze parę razy odbić od ściany czy podłogi, ale to było wszystko. W TRESPASSER ten sam pistolet może w jakąś ścianę uderzyć albo lufą, albo kolbą, albo wręcz tylko kantem kolby — i od tego zależy dalszy tor jego lotu. Nie da się stanąć dwa razy w tym samym miejscu i dwa razy identycznie rzucić jakimś przedmiotem w ścianę, nie da się oddać dwóch identycznych strzałów z karabinu. Jak w życiu.

Dzięki temu każdą zagadkę można rozwiązać na wiele sposobów. Wyobraźmy sobie płot, który trzeba jakoś sforsować. Mamy do dyspozycji długą deskę, którą możemy na nim oprzeć, po tejże desce wdrapać się na ów płot i po kłopocie. Ale możemy również położyć deskę na pobliskim kamieniu jak huśtawkę, stanąć na jej jednym końcu i strzelić z pistoletu w stojącą tuż obok wieżyczkę zbudowaną ze skrzyń, a wtedy jedna skrzynka spadnie na drugi koniec deski i zostaniemy wystrzeleni w powietrze, w ten sposób przedostając się na drugą stronę płotu. Oczywiście, druga możliwość jest nieco przekombinowana, ale przecież jest i można z niej skorzystać. Tak właśnie jest w TRESPASSER: jeśli wydaje nam się, że coś jest możliwe, że w rzeczywistości jakaś czynność dałaby się wykonać, to w grze też się dać musi. Z jednym wyjątkiem niestety — nie wiadomo czemu autorzy nie pomyśleli, że gracze mogą chcieć się wspinać. Niemożność wykonania tej prostej akrobacji czasami drażni.

A z przedmiotami możemy robić co nam się tylko podoba, używać ich wcale niekoniecznie zgodnie z typowym zastosowaniem. Jeśli wystrzelaliśmy wszystkie naboje z karabinu, nie trzeba go od razu wyrzucać — można go chwycić za lufę i ubijać dinozaury jak kijem baseballowym. Żeby podnieść jakąś rzecz z ziemi, trzeba kucnąć i dopiero wyciągnąć po nią rękę. Poza tym, przedmiotów nie trzeba od razu podnosić, można je najpierw trochę poprzesuwać :)

Kolejnym czynnikiem, który ma wpływ na podniesienie stopnia realizmu w TRESPASSER jest fantastycznie zaprojektowana dżungla, w której dzieje się akcja gry. Na każdym z dziewięciu etapów (każdy o „powierzchni" odpowiadającej rzeczywistym czterem kilometrom kwadratowym) znajduje się niemal piętnaście tysięcy różnych obiektów — drzewa, krzaki, głazy, dinozaury, skrzynki itd. Autorzy gry chwalą się, że żadne dwa nie są identyczne. Prawdę mówiąc nie sprawdzałem, jakoś nie chciało mi się porównywać ze sobą tych kilku tysięcy drzewek, ale nawet jeśli to wypowiedź jest nieco przesadzona, to naprawdę czujemy się, jakby każdy krzak i każdy kamień były inne. Wszystko dokoła zdaje się rzeczywiste. Nie ma sytuacji, że zbliżając się do jakiejś paproci widzimy

tylko powiększający się jej zarys i rosnące piksele. Wręcz przeciwnie, widzimy, że ta paproć ma strasznie dużo malutkich listków, które w maksymalnym powiększeniu wręcz można policzyć.

Jeszcze większe wrażenie robią dinozaury. Postawcie się w sytuacji bohaterów „Parku Jurajskiego": jesteście na wyspie, wiecie, że ONE tam są, ale dopiero gdy ujrzycie je na własne oczy, zapiera wam dech w piersi, nie możecie wydobyć słowa. Tak było z bohaterami filmu, tak było i ze mną. Już dobre dwie godziny chodziłem po dżungli, rozwiązując drobne zagadki treningowe, kiedy nagle ujrzałem dwa olbrzymie brachiozaury. Naprawdę nie sądziłem, że na ich widok stanę jak wryty, a jednak! Potem napotkałem jeszcze drapieżne raptory, stegozaury, samego T-rexa oraz parę innych gatunków, których nazw nie pomnę. Wszystkie mają swoje zwyczaje, swoje zajęcia, niektóre są agresywne, inne znów nie zwracają uwagi na takie małe stworzenie jak człowiek i wolą się pożywić zielonymi roślinkami.

I teraz najważniejsze: w grze nie chodzi o to, by wszystkie gady wystrzelać. Znalazłem w internecie list, w którym pewien gracz doskonale ujął tę kwestię: „Jeśli szukasz QUAKE-2-W-DŻUNGLI to TRESPASSER nie jest grą dla ciebie". Jest to bardzo trafna wypowiedź i dlatego pozwoliłem sobie ją przytoczyć. Dinozaury nie są w tej grze po to, by bronić jakiegoś skarbu, a celem gracza nie jest jego zdobycie. One tam po prostu żyją, a gracz jest intruzem, który zakłóca ich egzystencję. Tak więc, niektóre z nich, wiedzione instynktem samozachowawczym, atakują wroga. Dopiero wtedy należy się bronić, o ile oczywiście nie jest możliwa ucieczka. Autorzy mówią, że można ukończyć TRESPASSER bez zabicia żadnego dinozaura. Jest to oczywiście przesada, ale rzeczywiście najlepszym sposobem na przeżycie jest unikanie walki. Można albo skradać się za drzewami lub czołgać, aby nie zostać zauważonym, albo uciekać w miejsce dla dinozaurów niedostępne, albo napuścić dwa drapieżniki na siebie: wtedy zajmą się sobą i będziesz miał wystarczająco dużo czasu na dyskretne oddalenie się. Główną korzyścią płynącą z unikania walki jest oszczędzanie nabojów, które są dobrem rzadkim i zarazem potrzebnym jak woda na pustyni.

Napomknąłem o celu gry, więc wypadałoby nieco o nim powiedzieć. Przez całe dziewięć etapów chodzi o to, aby opuścić wyspę dinozaurów i wrócić do domu. Bohaterka gry znalazła się w dżungli na skutek katastrofy samolotu, którą cudem przeżyła. Jej jedynym marzeniem jest odszukanie jakiegoś telefonu, z którego mogłaby zadzwonić po pomoc. Cel jest jeden, droga prosta, fabuła liniowa — taki brak subquestów i zwrotów akcji można by zaliczyć na minus, ale w TRESPASSER całkowita liniowość fabuły nie razi.

Właściwie nie powiedziałem nic jeszcze tylko o dźwiękach. A są one, jak cała oprawa techniczna, rewelacyjne. Tupot T-rexa słychać tym lepiej, im bliżej on się znajduje, cały czas towarzyszy nam ćwierkanie ptaków i szum drzew, a ryk raptora jest tak przerażający, że serce skacze (z pazurami) do gardła. Generalnie nie ma żadnych utworów lecących w tle — muzyka pojawia się tylko w ważnych momentach i od razu powoduje wzrost napięcia; wystarczy wspomnieć o tych kilku patetycznych taktach, jakie usłyszałem tuż przed ujrzeniem pierwszych dinozaurów albo o skocznym i groźnie brzmiącym kawałku, zagranym

na chwilę przed pojawieniem się T-rexa. Świetny jest też efekt echa, jaki słyszymy po uderzeniu w pustą beczkę czy puszkę.

Największą i bodaj jedyną poważną wadą TRESPASSER są wymagania sprzętowe. Oficjalnie podaje się Pentium 166 MHz z 32 MB RAM jako minimum, ale przy takiej konfiguracji zamiast gry mielibyśmy pokaz slajdów. W praktyce wygląda to tak, że granicę, poniżej której nie warto schodzić, wyznacza Pentium II z zegarem 266 MHz i 64 MB RAM. Z akceleratorami 3D również są duże problemy — z kartami osadzonymi na złączu PCI gra nie zawsze chce działać. Najbezpieczniej mieć więc kartę na złączu AGP, na przykład ośmiomegabajtową Rivę. Sam grałem na takim sprzęcie i nie mam większych zastrzeżeń, chociaż ciągle gra nie była superpłynna.

„Nieproszony przechodzień" rzeczywiście przynosi przełom, także w wymogach co do sprzętu. Do tej pory wystarczało mieć zwykłe Pentium 133 z Voodoo na pokładzie i większość gier działała. Widać jednak, że nadszedł czas, aby przerzucić się na coś mocniejszego. Wiadomo, taka wymiana kosztuje i to dużo. Jeżeli jednak istnieje gra, dla której warto nabyć nowy komputer, to jest to właśnie TRESPASSER.

PRODUKCJA: Dreamworks

WYMAGANIA: P200MMX 32MB RAM

UWAGI: Doprowadzi powolne komputery do wymarcia.

Mimo że grze brakuje tej dynamiki, bez której trudno wyobrazić sobie grę 3D, muszę przyznać, że ani przez moment nie czułem się znudzony. Chyba byłem za bardzo pochłonięty podziwianiem tego fantastycznego świata i prowadzeniem walki o przetrwanie pod tytułem: „Jak zastrzelić raptora jedną bądź dwoma kulami?". W tym miejscu muszę dodać, że bardzo duże znaczenie ma miejsce, w które się trafi. W ogon można walić do woli, służy on raptorowi jedynie do wytrącania przeciwnikowi broni, natomiast strzał w otwartą paszczę bądź w odsłoniętą pierś natychmiast załatwia sprawę. Tu gra nieco rozmija się z rzeczywistością... ale, co prawda, już wymiatą.

Dla wielu graczy barierą trudną do przebycia może być sterownik. Dawka realizmu dla niektórych okaże się w tym przypadku zbyt duża — może drażnić złożoność procesu podnoszenia przedmiotów (schylenie się, wyciągnięcie ręki, zaciśnięcie dłoni) tym bardziej, że niesione rzeczy bardzo łatwo zgubić, waląc przypadkiem ręką w mijane drzewo — ale nie radzę nikomu zrażać się do sterownika i gry w ogóle już po trzydziestu minutach obcowania z nią. Kiedy ja zaczynałem grać w TRESPASSER, chęć zobaczenia dinozaurów była tak duża, że przemogłem się i spędziłem ponad godzinę na praktycznym przyswajaniu sobie praw fizyki.

A potem poszło już łatwiej. Wam również radzę zacisnąć zęby i przebrnąć jakoś przez okres przystosowawczy. Warto potrenować. Nauka to potęgi klucz.

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673 68 04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Koszulki z gier:
FORMULA 1 - 29 zł
HOPKINS FBI - 39 zł
STARCRAFT - 49 zł

KUPUJĄC U NAS, PAMIĘTAJ! MAMY NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW NA PC CD ROM PRZY MAKSYMALNIE NISKICH CENACH!

Wirtualny Świat poleca

HALF-LIFE

Jako młody naukowiec Gordon, biorący udział w tajemniczych eksperymentach, przeżywasz eksplozję w swojej bazie -laboratorium i musisz odeprzeć atak teleportowanych tam potworów. Super realistyczna grafika, kilkanaście rodzajów broni a co najważniejsze - setki godzin spędzonych na wspaniałej zabawie

SETTLERS III po polsku

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu, trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.

Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL.

HOPKINS FBI po polsku

Klasyczna przygodówka, w której wcielasz się w rolę jednego z najlepszych agentów FBI - Hopkinsa.
- Tłumaczenie i dubbing opracowane przez twórców polskiej wersji Ace'a Ventury.
- W rolach głównych Janusz Gajos, Piotr Fronczewski, Radosław Pazura.
- Gra w sprzedaży od 23 października.

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

GRY I PROGRAMY

Actua Soccer 2	149 zł
Abe's Odyssey Exodus	tel.
Baba Jaga i zaczarowane gęsi	49 zł
Black Dahlia	169 zł
Blood 2	tel
Carmageddon 2	tel.
Championship Menager 3	tel.
C&C Tiberium Sun	tel.
Civilization 2 pl + Settlers II + Sim City 2000	185 zł
Constructor	139 zł
Commandos	159 zł
Duna 2000	145 zł
Encyklopedia PWN '98	199 zł
Euro Plus+ Pro. Pack	329 zł
Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack	339 zł
Fallout	149 zł
Fifa 99	tel.
Fighting Force	159 zł
Final Fantasy 7	165 zł
Forsaken	155 zł
Grim Fandango	199 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Industry Giant	145 zł
NHL 99	145 zł
Heretic 2	tel.
M.A.X. 2	159 zł
Megapak 9	189 zł
M.I.A.	tel.
Might & Magic VI	199 zł
Men i Black	159 zł
Mortal Kombat 4	145 zł
M.S. Combat Flight Simulator	219 zł
Myth	99 zł
Quake 2	149 zł
Quake 2 Ground Zero	99 zł
Sanitarium	tel.
SIN	tel.
Spec Ops	189 zł
Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Star Wars: Rogue Squadron	tel.
Ultimate Soccer Menager	169 zł
Unreal	149 zł
Popolous 3	tel.
Railroad Tycoon 2	189 zł
World Cup 98	146 zł
X-Files The Games	159 zł

SUPER CENA

Abe's Oddysey	59 zł
Bioforge	35 zł
Broken Sword 2	59 zł
Clash PL	69 zł
Dark Colony	59 zł
Dark Reign	59 zł
Destruction Derby 2 PL	39 zł
Dungeon Keeper pl	55 zł
Earth 2140	49 zł
Earthworm Jim	49 zł
Emergency	49 zł
Fifth Element	99 zł
Imperium Galactica	69 zł
Interstata 76	49 zł
Jack Orlando	49 zł
JFS	99 zł
Książe i Tchórz	55 zł
KKnD Xtreme	89 zł
Knight & Marchand	49 zł
Lew Leon	49 zł
Little Big Adventure	29 zł
Little Big Adventure 2	55 zł
Magic Carpat 2	29 zł
Quake	69 zł
Reflux	55 zł
Ultima VIII	29 zł
Ultimate Race Pro	89 zł
Spellcross - Ostatnia Bitwa	49 zł
Spycraft (3 CD)	49 zł
Target PL	59 zł
Teenagent PL	19 zł
Tex Murphy	119 zł
Wing Commander IV	69 zł
Wing Commander V	79 zł
X-Com Apocalipsa pl.	75 zł
X-Wing Collectors Series	tel

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 godzin

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ W TELEGAZECIE TVP 2 NA STRONIE 451

SV 238 Cyfrowy pad do PC

PC SUPER PAD
4 x fire,
autofire

SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC

PC PDWER PAD PRO
Wybór pomiędzy joystikiem a padem.
6 x fire, autofire,
autocentrowanie

PC TOP GEAR WHEEL AND PEDALS

Kierownica doPC.
Autocentrowanie, programowanie czułości skrętu kierownicy, 8 kierunkowy cyfrowy pad, programowanie drążka zmiany biegów i pedałów.

Akcelerator graficzny APAC Voodoo 2 - 12 MB

Instrukcja w języku polskim. Akcelerator posiada roczną gwarancję. Akceleratory **dostarczamy w ciągu 48 godzin.**
Do akceleratora dołączone jest demo 14 gier w tym Quake II i Forsaken

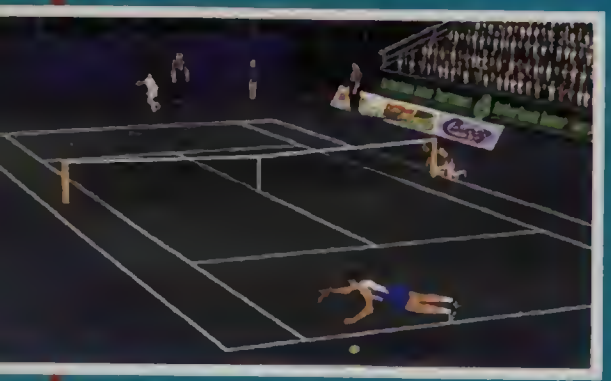
KONSOLA SONY PLAYSTATION

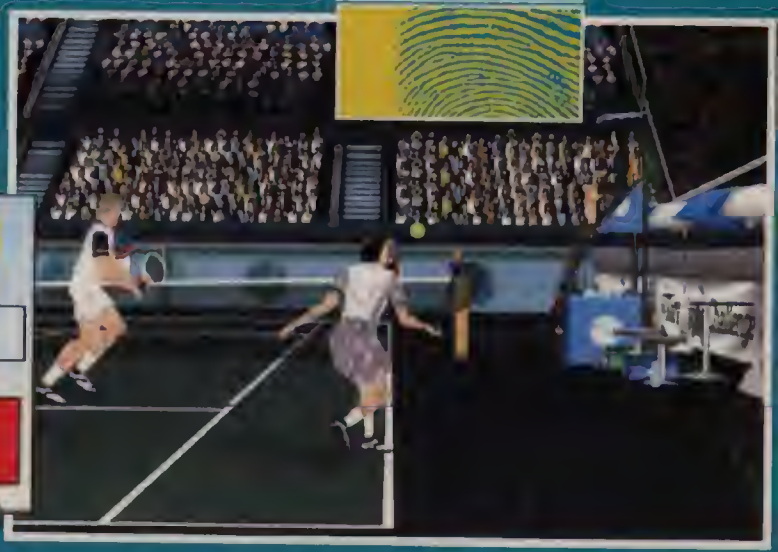
Wszystkie konsole objęte są roczną gwarancją

UWAGA PROMOCJA!
Zestaw 1 - 559 zł
Konsola + joypad + karta pamięci + gra
Zestaw 2 - 599 zł
Konsola + dual shock

Złota rybko, daj mi naprawdę wielkiego tenisa!

ACTUA TENNIS





PIT®

PRODUKCJA: Gremlin Interactive

WYMAGANIA: P133 16 MB RAM Win 95/98

UWAGI: Gra się, lecz bez rewelacji.

Chessmaster 6000

Białe: Bg6-f5, czarne: e6xf5, białe: Re1xe7, czarne: Bf8xe7, białe: c2-c4. Białe wygrywają. Tak zakończył się pewien pojedynek rozegrany w 1997 roku w Nowym Jorku. Garl Kasparow uznał wyższość Deep Blue.

Podobno szachy są dyscypliną sportową, do nauki której napisano najwięcej podręczników na świecie. Trudno się temu dziwić, biorąc pod uwagę ich liczącą grubo ponad tysiąc lat historię, jak też i wysiłek intelektualny wiążący się z doskonaleniem mistrzowskich posunięć podczas kolejnych spotkań. Zarazem szachy są grą o bardzo łatwych zasadach — każdy średnio rozgarnięty człowiek jest w stanie opanować reguły gry podczas kilkunastominutowej sesji. Wygranie najprostszego choćby pojedynku to jednak zupełnie inna sprawa. W tym przydatne będą właśnie wszelkiego rodzaju pomoce naukowe.

CHESSMASTER 6000 początkującym służy do nauki gry w szachy, a zaawansowanym zawodnikom — do doskonalenia umiejętności. Dla początkujących przeznaczony jest poziom podstawowy, w którym przedstawione zostają zasady gry oraz podstawowe koncepcje przeprowadzania skutecznego ataku i równie efektywnej obrony. Nieco bardziej zaawansowani gracze będą natomiast mogli doskonalić swą taktykę podczas rozwiązywania kilkuset zadań przygotowanych przez autorów gry. Warto przy tym zwrócić uwagę, że wszystkie prezentowane podczas nauki przykłady okraszone są bogatym (i, co równie ważne, bardzo przystępnym) komentarzem. Komentarz dotyczy zarówno bieżącej sytuacji na szachownicy, jak też i zawiera omówienia najlepszych strategii jej rozwiązania.

Oczywiście nauka nie ogranicza się do samych tylko lekcji — wiadomo przecież, że człowiek najlepiej uczy się na swoich błędach. Po zapoznaniu się z teorią, warto więc zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem. Dzięki dostępowi do wielu opcji konfiguracyjnych, można bez problemu ustawić poziom jego sztucznej inteligencji tak, aby CPU nie zmiótł nas z planszy w pierwszych dziesięciu ruchach.

W doskonaleniu umiejętności przydatny będzie także system pomocy wykorzystywany podczas rozgrywki. Mamy tu do dyspozycji kilka stopni wspomagania gracza. Można więc na przykład włączyć podświetlenie na planszy wszystkich pól, które są w danej chwili „kryte" przez nasze figury. Można rzecz jasna spytać komputera, jaki ruch wykonałby na naszym miejscu. Opcja ta może być wzbogacona prośbą o szybką analizę sytuacji na szachownicy wraz z przedstawieniem najprawdopodobniejszych ruchów obu stron w ciągu kilku najbliższych kolejek.

A co z tymi, którzy opanowali już szachowe ABC i zaczynają klecić pierwsze zdania? Takim erudytom z całą pewnością przydatna okaże się możliwość przeanalizowania przebogatych bibliotek umieszczonych w programie. Pierwsza z nich obejmuje ponad 2200 otwarć mających za zadanie zapewnić graczowi jak najszybsze przejęcie kontroli nad strategicznie ważnymi punktami pola gry. Natomiast druga biblioteka obejmuje ponad 27.000 historycznych pojedynków, gotowych do analizy. Konkretne partie można wyszukiwać tu według kilkunastu kluczy — poza nazwiskiem zawodnika, wynikiem spotkania czy miejscem rozgrywki możemy na przykład sprawdzić, gdzie i kiedy doszło do konkretnego ustawienia figur na szachownicy! Kolejna biblioteka, to 16 meczy rozegranych przez konsultanta programu, Josha Waitzkina, wraz z nagranymi jego komentarzami odnośnie każdego posunięcia, zarówno jego, jak też i przeciwnika. Na koniec wreszcie, możemy zapoznać się ze zbiorem kilkuset historycznych rozgrywek, toczonych w latach 1790–2001. To nie pomyłka! Ostatnim z przedstawionych pojedynków jest partyjka pomiędzy superkomputerem HAL–9000 a kosmonautą Frankiem Poole, toczona na orbicie Jowisza, na pokładzie statku Discovery (w filmie „Odyseja kosmiczna 2001"). Nie wiem czy wiecie, ale stosowali oni otwarcie Ruy Lopez–Morphy.

CHESSMASTER 6000 jest naprawdę dobrym programem. Jeśli tylko ktoś zna język angielski, wyniesie zeń mnóstwo wiadomości przydatnych przy szachownicy, wysoki poziom komputerowego przeciwnika pozwoli natomiast na przetrenowanie poznanej teorii w praktyce.

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGE

Wspaniały, wspaniały... aż dziw, że taki mało wygadany

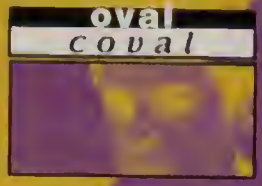
Nadszedł ten dzień — najważniejszy w całej mojej dotychczasowej karierze. Trybuny pełne są naszych wiernych kibiców, przyjezdnych też nie brakuje. Teraz wystarczy już tylko wygrać. Przecież wszystko dokładnie obmyśliłem. Chociaż i tak zaszliśmy daleko, w końcu to finał Pucharu Zdobywców Pucharów. Nareszcie na boisku wybiegają obie drużyny — tylko spokojnie. Niebawem rozlega się sędziowski gwizdek — zaczyna się 90 minut nerwów i obgryzania paznokci...

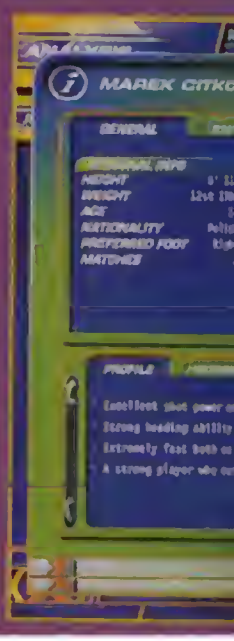
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99, najnowsza produkcja firmy EA SPORTS, to prawdziwy rarytas na scenie managerów piłkarskich. Pozycja ta znacznie różni się od swoich konkurentów. Po pierwsze, łączy w sobie cechy standardowego managera z prawdziwą symulacją meczów piłki nożnej. Autorzy zapewne wyciągnęli wiele ze swojego produktu pod tytułem FIFA, który podbija serca miłośników gier sportowych. Otóż każdy mecz rozgrywany w FAPLFM99 możemy oglądać z inteligentnych kamer umieszczonych na stadionie. Daje nam to możliwość dokładnej analizy gry każdego z zawodników i zwiększa (o wiele!) miodność zabawy. Jest również tryb dwuwymiarowy, który (aczkolwiek gra w 2D wygląda bardzo prymitywnie) doskonale pozwala ujrzeć efekty ustalonej taktyki.

Prawdziwą satysfakcję z zabawy daje dopiero wyregulowana niczym szwajcarski zegarek (nie mylić z ligą szwajcarską) drużyna — serce rośnie, kiedy nasza trzecioligowa SWANSEA ogrywa ARSENAL. Jednak zanim dojdziemy do finału jakiegokolwiek pucharu, musimy poznać zasady rządzące grą i nauczyć się posługiwać wszystkimi opcjami, a jest ich naprawdę dużo.

Na początek należy wybrać ligę w jakiej zamierzamy grać — angielską albo szkocką. Osobiście proponuję tę pierwszą, ponieważ przysparza dużo więcej zabawy i wymaga naprawdę porządnego kombinowania. Zależnie od naszych upodobań, wybieramy słabszy bądź mocniejszy klub, nad którym obejmiemy [illegible] stanowisko. W ten sposób sami sobie ustalamy poziom trudności gry, ponieważ lepsze kluby od początku mają rozbudowany stadion, wielu zagranicznych zawodników, no i przede wszystkim — pieniądze. Po wpisaniu własnego imienia i nazwiska przechodzimy do właściwej gry.

Praca managera dzieli się na dwie zasadnicze części: trenerstwo i zarządzanie finansami. Ta pierwsza składa się z rzeczy takich jak ustalanie: składu drużyny, formacji, taktyki, treningów, kapitanów drużyny, strzelców rzutów karnych itp. itd. Druga zaś obejmuje rozchody i przychody drużyny, czyli: koncesje dla telewizji i radia, sprzedaż gadżetów sportowych, ustalanie cen biletów, przedłużanie kontraktów z zawodnikami — po prostu wszystko, o czym [illegible]





99

PRODUKCJA: EA SPORTS

WYMAGANIA: P-133 16 MB RAM 110 MB HDD

UWAGI: Aś chce się zostać prawdziwym managerem.

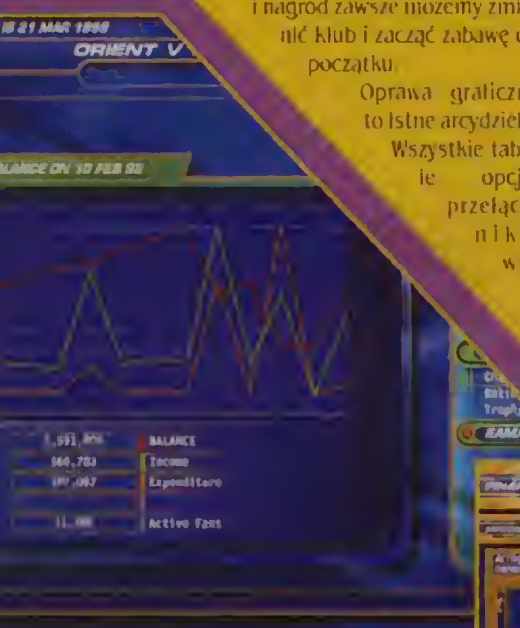
przykład odnalezienie najszybszego strzelca w drużynie wymaga zaledwie dwóch kliknięć myszką. Prostota obsługi gry jest sporym atutem, dzięki czemu nawet mniej rozumni przedstawiciele gatunku ludzkiego będą mogli spokojnie zagrać w FAPLFM99.

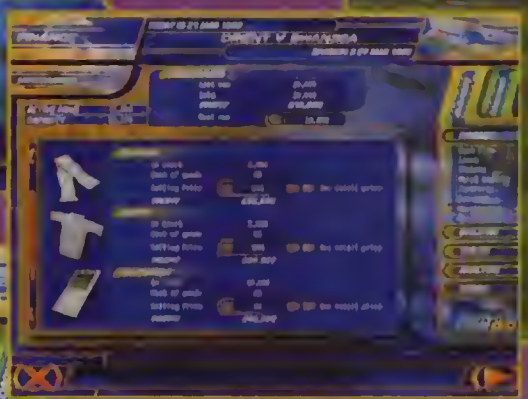
FAPLFM99 to jeden z największych pożeraczy czasu wśród gier. Rozegranie jednego pełnego sezonu trwa mniej więcej 15–20 godzin. Jeśli zaczniesz zabawę z 3 dywizji (tak się to fachowo nazywa w Anglii) i będziesz miał ambicję dostać się na szczyt Premier League, to zajmie ci to minimum 50 godzin. Oczywiście, gra sama w sobie nie ma końca. Po zdobyciu wszystkich pucharów i nagród zawsze możemy zmienić klub i zacząć zabawę od początku.

Oprawa graficzna to istne arcydzieło. Wszystkie tabele opcje, przełączniki, wykonane zostały z ogromną precyzją. Doskonałe wyważenie pomiędzy wodotryskami a mnogością informacji na ekranie daje efekt przejrzystości i pozwala na łatwe przyswajanie danych. W nagrodę za zdobyte puchary, FAPLFM99 raczy nas bardzo ładnie wykonanymi animacjami. Z ciekawostek: w grze zastosowano „Virtual Stadium system", dzięki którym wszelkie zmiany naszego stadionu zostaną uwzględnione podczas meczu.

Najsłabszym punktem FAPLFM99 jest udźwiękowienie. Komentator wciąż klepie te same teksty, szkoda że nie potrafi podać jakiejś informacji na kilka sposobów. Brakuje sielankowych śpiewów kibiców, jak: „ola, ola, ola strzelcie piiii gola" albo „trójka do zera trafiła SWANSEA frajera". Zawsze to raźniej, kiedy nasi przeciwnicy są obrzucani obelgami, szczególnie wtedy, kiedy wynik meczu nie jest na naszą korzyść.

FAPLFM99 to perełka jakich mało. Trudno doszukać się w tej grze wad — jedyne, które odnalazłem, to brak wykazu zmian statystyk graczy, albo chociażby możliwości drukowania parametrów zawodników. Druga i ostatnia, to dosyć długie czasy oczekiwania pomiędzy meczem a fazą ustawień. Na P233 z 32 MB RAM





MADDEN NFL 99

Poor

Football, nie soccer

oto gra dla prawdziwych mężczyzn.

John Madden jest niekwestionowanym mistrzem wśród amerykańskich komentatorów sportowych. Niektórzy twierdzą, że nikt na całym świecie nie wie więcej na temat futbolu amerykańskiego niż on. Nic więc dziwnego, że to właśnie z Maddenem nawiązała kilka lat temu współpracę firma Electronic Arts — takie nazwisko powinno zwielokrotnić zyski ze sprzedaży kolejnych edycji ich wersji futbolu. Oto i nadszedł czas na MADDEN NFL 99.

Gry sportowe ostatnimi czasy coraz bardziej się rozrastają. Nawet taka, wydawałoby się, mało wyrafinowana graficznie zabawa jak szachy nie mieści się już na jednej płytce:) Także i NFL 99 zostało upchnięte na dwu cedekach. Na pierwszym z nich znajdziemy właściwą grę. Drugi natomiast, to prawdziwa skarbnica wiedzy, zarówno dla początkujących futbolistów, jak też i dla starych wyjadaczy. Jest po brzegi wypełniony wypowiedziami Johna Maddena na najróżniejsze interesujące nas tematy. Można tu na przykład znaleźć krótką historię poszczególnych klubów NFL, analizy zespołów na początku sezonu 1999, czy też wykłady na temat najpopularniejszych taktyk i formacji spotykanych na futbolowych stadionach.

Jak należy się spodziewać po tytule należącym do serii EA SPORTS, do naszej dyspozycji zostało oddanych sporo metod rozgrywania meczów. Przede wszystkim oczywiście można potrenować albo rozegrać spotkanie towarzyskie. Poza tym dostępne są także mecze z sezonu 1999, a jeżeli komuś nie podobają się oficjalne, ustalone przez NFL terminarze rozgrywek, to zawsze może rozstawić drużyny według własnego uznania.

Jeśli natomiast ktoś lepiej niż na boisku czuje się za biurkiem, to może wziąć karierę zespołu w swe sprawne ręce biznesmena i zamiast na prozaicznym wyborze strategii meczu, skupić się na transferach zawodników, ustalaniu premii za wygraną i innymi opcjami dostępnymi w trybie menedżerskim.

Ciekawym elementem jest, jak to zwykle w futbolu amerykańskim bywa, system sterowania grą. Jeśli ktoś z was uważał skróty klawiaturowe używane w mordobiciach za skomplikowane, to zapraszam właśnie tu. Do opanowania jest ni mniej, ni więcej, tylko 36 klawiszy! Wstrząśnięci? Spokojnie! W gruncie rzeczy jest ich „zaledwie" 12, jednakże osiem z nich, w zależności od tego, jakim zawodnikiem właśnie sterujemy (tzn. czy właśnie on biegnie, łapie piłkę czy też jest quarterbackiem), zmienia swoją funkcję. Mogę zagwarantować, że — przynajmniej na początku — większość z was będzie ze zdumieniem wpatrywała się w rezultaty swej radosnej działalności za klawiaturą. Gracze będą robili wszystko, tylko nie to czego od nich wymagamy. Nie pozostaje więc nic innego, jak tylko próbować, próbować i jeszcze raz ćwiczyć. Po pewnym czasie powinno (choć wcale nie musi:) być lepiej.

Załóżmy jednak, że już wybraliśmy odpowiedni tryb gry, przebrnęliśmy przez kolejne ekrany konfiguracji i wreszcie stajemy na boisku. Jeśli nie graliście nigdy wcześniej w futbol amerykański, to nie liczcie na szybkie sukcesy. Przede wszystkim, należy zapoznać się z zasadami tej nieco jednak egzotycznej gry (zainteresowanych odsyłam do recenzji NFL GAMEDAY '99), następnie przyzwyczaić się do niecodziennego sterowania i... Po pewnym czasie zaczyna przynosić to pewne rezultaty! No, może nieco przesadzam — na początku za sukces można uznać niedopuszczenie do wygranej przeciwnika przynajmniej w 6 podejściach:) Zaręczam jednak, że po pewnym czasie można opanować tę grę, a wtedy zacznie się ona podobać. Nie da się ukryć — jak pozostałe tytuły należące do serii EA SPORTS, także i MADDEN 99 prezentuje wysoki poziom, zarówno pod względem graficznym (może poza trybem softwarowym), jak też jeśli idzie o elastyczność interfejsu użytkownika oraz o przyjemność wynikającą z gry. Kto lubi (a przede wszystkim rozumie) tę zamorską odmianę futbolu — temu MADDEN NFL 99 gorąco polecam.

PRODUKCJA: Electronic Arts

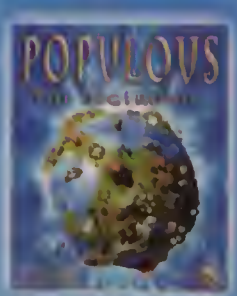
WYMAGANIA: P166 16 MB RAM

UWAGI: Piłka jest okrągła?!

ZAWIRUJ ŚWIATEM

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Wraz z grą Populous™ narodził się symulator boskości. Teraz Bullfrog daje Ci moc kształtowania lądu na przepięknej, trójwymiarowej, obracającej się planecie. Uwierzysz, gdy zajrzysz na www.populous.net



POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk
www.populous.net

IPS Computer Group
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. (22) 642 27 66, fax (22) 642 27 69
www.ipscg.wow.pl

IPS COMPUTER GROUP

© 1998 Bullfrog Ltd. Bullfrog oraz logo Bullfrog są znakami towarowymi zastrzeżonymi przez Bullfrog Productions Ltd w Stanach Zjednoczonych oraz innych krajach. Bullfrog Art Department Electronic Arts Computer

NASCAR

Amerykańskie wymysły sportowe, poza kilkoma wyjątkami, przeważnie dość dobrze funkcjonują na rynkach światowych. W przeciwieństwie jednak do koszykówki czy hokeja, wyścigi NASCAR są po naszej stronie oceanu praktycznie w ogóle nieznane. Nie ma się czemu dziwić — długie, nudne i wszystkie zakręty są w lewo. No, prawie wszystkie...

Pięćsetkonne potwory z karoserią wykonaną w całości z tworzywa sztucznego osiągają na owalnych torach prędkości dochodzące do 300 km/h. Próżno doszukiwać się w ich kształtach podobieństwa do którejkolwiek ze znanych marek — te bolidy są jedyne w swoim rodzaju. Bardzo długie, zawieszone pięć centymetrów nad asfaltem, z charakterystycznymi wspornikami dzielącymi przednią szybę.

Papyrus słynie z realistycznych symulatorów jazdy. Niedoścignionym wzorem w tej kategorii (mówię to już po ukazaniu się FTRS2) jest ich GRAND PRIX LEGENDS, gra miesiąca w listopadzie. Kiedy NASCAR RACING 2 (dodatkiem do tej właśnie gry jest NASCAR 1999 EDITION) trafił w spocone dłonie symulantów w grudniu 1996 roku, zachwytom nie było końca. „Najlepszy", „hiperrealistyczny", „najtrudniejszy" — takimi epitetami obrzucano symulację wydaną przez Sierrę. Od tego czasu model fizyczny zdążył się już mocno zestarzeć, choć nadal szybka jazda sprawia wiele kłopotów wirtualnym mistrzom kierownicy. Trening w GRAND PRIX LEGENDS spowodował, że kwadrans po pierwszym kontakcie z maszyną wykręcałem identyczne czasy jak przeciwnicy jadący na 100% swoich możliwości. Dopiero po przestawieniu tej wartości na 120% (więcej już nie można), poczułem się jak kierowca drugiej ligi — co dziesięć okrążeń byłem dublowany.

Prawie wszystkie z około trzydziestu dostępnych w grze torów to, niestety, owale. Jazda na dystansie kilkuset mil w kółko jest potwornie wyczerpująca psychicznie. Chociaż małe błędy nie mają tutaj tak poważnych konsekwencji jak w GPL, trzeba przez cały czas starać się być maksymalnie skoncentrowanym. W innym wypadku spotkanie z betonową ścianą będzie nieuniknione. Jak się kończy taka przygoda nie muszę chyba tłumaczyć...

Garaż jest stosunkowo skromny, a ilość ustawień, w których można pogrzebać, bardzo ograniczona. Na uwagę zasługuje przede wszystkim kąt nachylenia kół, który jest pierwszą rzeczą na jaką trzeba zwrócić uwagę podczas jazd testowych. Opony muszą być równomiernie nagrzane na zewnątrz, wewnątrz i w środku bieżnika. Niektóre owale wymagają zwiększenia kąta tylnego spojlera w celu uzyskania dodatkowego docisku — mają po prostu słabiej profilowane zakręty.

Upodobania amerykańskich fanów sportu motorowego budzą moje głębokie zdziwienie. Kilka miesięcy temu po raz pierwszy zobaczyłem „imprezę towarzyszącą" NASCAR — wyścig półciężarówek (pickupów). Do czego to doszło... Niedługo osobne mistrzostwa świata będą mieli kierowcy tirów dwunasto- i szesnastokołowych. Zwarłowane ciężarówki rzeczywiście prowadzą się nieco inaczej, choć i tak są szybsze od wszystkiego, czym 90% z nas kiedykolwiek podróżowało. Przestawienie się ze stosunkowo zwrotnego samochodu NASCAR na wołowatego pickupa zajmuje trochę czasu.

Jako dodatek do NASCAR 2, gra przeznaczona jest dla ludzi posiadających już oryginał. Dostaną oni więcej tego samego, dobrego towaru. Jeżeli nie macie starego NASCAR lub gra się wam nie podobała, zapomnijcie o wersji „przyszłorocznej". Przecież obok na półce sklepowej stoją takie perełki, jak GRAND PRIX LEGENDS i MONACO GRAND PRIX, które powinien mieć każdy poważny komputerowy kierowca.

PRODUKCJA: Sierra

WYMAGANIA: Pentium 16 MB RAM

UWAGI: Wkoło, Macieju, dookoła, Wojtek...

M.I.A. MISSING IN ACTION

Piąłeś się w górę szybciej niż jakikolwiek inny pilot. Opanowałeś techniki latania wszelkimi modelami helikopterów. Zaliczyłeś wszystkie symulatory. Czas sprawdzić się w akcji.

Wietnam, lata 1965–1975, czas wojny, okrutnej rzezi. Ty, jako teoretycznie najlepszy z najlepszych pilot śmigłowca, zostajesz wysłany w sam środek wojny. To twój pierwszy test — jeśli oblejesz, zgniesz. Twoje zadania są proste. Ratowanie żołnierzy zaginionych w akcji (M.I.A.), eskortowanie zaopatrzenia i eksterminacja wroga.

M.I.A. należy do bardzo eksploatowanego na konsolach i automatach gatunku gier Arcade Style 3D Helicopter Shooter. Oznacza to grę zręcznościową, osadzoną w środowisku trójwymiarowym, w której główną rolę odgrywa uzbrojony po zęby helikopter.

Helikopter jest bardzo „elastycznym" narzędziem eksterminacji — rozwija dużą prędkość w ucieczce lub pogoni, ale może również zawisać w powietrzu i robiąc uniki ostrzeliwać wroga. Myślę, że to właśnie zdecydowało o popularności helikoptera w grach zręcznościowych. W M.I.A. mamy możliwość latania aż pięcioma modelami helikopterów z okresu wojny w Wietnamie: AH-1 COBRA, OH-6 LOACH, UH-1 GUNSHIP, ACH-47A GUNSHIP i A-37 DRAGONFLY.

Gra jest czystą zręcznościówką pozbawioną klawiszologii charakterystycznej dla symulatorów. Helikopter [illegible]

niekledy trudno jest utrzymać poziom lotu, za to łatwo stracić wroga z celownika. Zbyt wysoki to realizm jak na shooter...

Helikopter może być wyposażony w maksymalnie cztery rodzaje broni naraz: dwa boczne karabiny (obsługiwane oddzielnymi klawiszami, czasami dostępny jest tylko jeden), jedna wyrzutnia granatów, wyrzutnia rakiet i ewentualnie cięższy karabin maszynowy. Punkt, w który trafi pocisk po wystrzeleniu, zaznaczony jest na podłożu w postaci krzyżyka (karabin), kwadratu (rakiety) lub kółka (granaty). Teren pagórkowaty obejmuje więcej niż 50% powierzchni lokacji, więc punkt celownika „ślizga się" ciągle po ziemi, raz jest bliżej, raz dalej... Do celowania trzeba się przyzwyczaić.

Mimo tych utrudnień, w M.I.A. gra się łatwo i przyjemnie. Specjalny kompas prowadzi nas do celu, mapa jest czytelna, a uszy pieści przyjemny turkot wirnika. W tle przygrywa muzyka, czuje się klimat wojny w Wietnamie.

Do oblatania mamy 26 misji osadzonych w różnych sceneriach. Dżungla, wioski Wietnamczyków, miasta i tereny pustynne. Grafika w M.I.A. stoi na najwyższym poziomie. Za luksus

graficzny trzeba niestety słono zapłacić. Nie procesor jest tu ważny (166MHz spokojnie wystarcza), tylko pamięć RAM, której powinno być co najmniej 32MB (przy 16MB strasznie czka i mieli dyskiem) i oczywiście ok. 500MB przestrzeni dyskowej do pełnej instalacji, bo inaczej gra doczytuje się z CeDeka.

Od razu powiem, że gra bez akceleratora 3D to 10% przyjemności z grania wszystko wtedy skacze i się zacina, a jakość grafiki jest fatalna. Dostępne tryby graficzne to 512x384, 640x480 i 800x600. W najwyższej rozdzielczości można grać swobodnie dopiero gdy posiadamy Voodoo 2, szybki procek i dużo RAM.

M.I.A. jest grą dobrą i wykonaną bardzo [illegible] M.I.A. [illegible]

PRODUKCJA: Simis

WYMAGANIA: P-166 16 MB RAM, 150 MB HDD

UWAGI: Sprzętożerna.

HOPKINS

Polskojęzyczny agent? Zlustrować!

W roku 1984 szalony terrorysta Bernie Berckson spuścił na USA bombę atomową, zabijając 50 tysięcy ludzi. FBI rozpoczęło największe śledztwo w swojej historii. W dwa lata po wybuchu agent Hopkins złapał Berckssona, ale ten, po dwukrotnym przetrzymaniu egzekucji na krześle elektrycznym, zbiegł z więzienia. Po kilku długich latach informatorzy FBI donieśli, że Bernie zbiera nową bandę i planuje coś naprawdę dużego. Do jego schwytania oddelegowany zostaje oczywiście agent Hopkins.

Początkowy zamysł autorów był taki, aby stworzyć grę wyjątkowo brutalną. Wymyślne sceny mordów, hektolitry krwi na jest m.in. w Polsce, po prostu wycięto co brutalniejsze scenki animowane. I dobrze, bo zapewniam, że widok rysunkowego mózgu uderzającego w ścianę razem z gałką oczną kasjera banku to nic ciekawego. Powiem więcej: ohydal Agresywny klimat gry został zaś zachowany (może nawet w ciągle zbyt dużym stopniu), gdyż nie zostały zmodyfikowane zdjęcia kolejnych trupów. Najciekawiej wygląda zdjęcie nieboszczki zawieszonej na wielkim haku. Chyba nie pomylę się zbytnio, jeśli powiem, że rysownicy (Thierry Segur, Masin Sandro i inni), którzy pracowali nad HOPKINS FBI, to ludzie umysłowo chorzy, których należy omijać z daleka. Tak to już jest, że artyści miewają różne, niezbyt normalne, wizje, ale ci Francuzi są chyba wyjątkowo... szczególnymi okazami.

To, co mnie najbardziej w tej grze urzekło, oprócz głosów Gajosa i Fronczewskiego rzecz jasna, to kapitalne zagadki. Są naprawdę ciekawie zaplanowane, przemyślane i dają dużo satysfakcji przy rozwiązywaniu. Mi najbardziej spodobał się moment, kiedy należało zapalić światło w łazience Samanty. Otwieramy szafkę z bezpiecznikami i okazuje się, że jeden z nich jest przepalony. Skąd go wziąć? Odpowiedzi na to pytanie należało oczywiście poszukać w serialach detektywistycznych, jakich w Polsacie i innych stacjach telewizyjnych jest obecnie bez liku, bądź też ewentualnie w filmach o MacGyverze. Oczywiście, należy zjeść gumę do żucia, a aluminiowym opakowaniem zamknąć obwód elektryczny. Gotowe! Takich rozwiązań, zaczerpniętych z filmów, jest w grze dużo więcej. Wszystkie one mają pomóc graczom wczuć się w rolę detektywa. Proszę się więc nie denerwować, że czasem trzeba przeszukać wszystkie sprzęty w danym pomieszczeniu — taka już dola tropiciela przestępców. Wiem, że spora część graczy nie lubi takiego na ekranie — to miały być jej „zalety", przyciągające potencjalnych nabywców. Pomysł ściągnięty z mordobić, a zwłaszcza z serii MORTAL KOMBAT, miał spore szanse chwycić. A jednak, dystrybutorzy z wielu krajów stwierdzili, że gry przesiąkniętej przemocą sprzedawać nie będą i wymusili tym samym jej złagodzenie. W ten sposób powstały dwie wersje gry: Gore i NoGore. Różnią się one w zasadzie tylko tym, że w NoGore, która sprzedawana jest m.in. w Polsce, po prostu wycięto co brutalniejsze scenki animowane. I dobrze, bo zapewniam, że widok rysunkowego mózgu uderzającego w ścianę razem z gałką oczną kasjera banku to nic ciekawego. Powiem więcej: ohydal Agresywny klimat gry został zaś zachowany (może nawet w ciągle zbyt dużym stopniu), gdyż nie zostały zmodyfikowane zdjęcia kolejnych trupów. Najciekawiej wygląda zdjęcie nieboszczki zawieszonej na wielkim haku. Chyba nie pomylę się zbytnio, jeśli powiem, że rysownicy (Thierry Segur, Masin Sandro i inni), którzy pracowali nad HOPKINS FBI, to ludzie umysłowo chorzy, których należy omijać z daleka. Tak to już jest, że artyści miewają różne, niezbyt normalne, wizje, ale ci Francuzi są chyba wyjątkowo... szczególnymi okazami.

momentami bezmyślnego, jeżdżenia myszką po ekranie. To zresztą jedna z większych wad tej gry. Uspokoję was jednak: nie jest to na szczęście pościg z pojedynczymi pikselami, a jedynie szczegółowe badanie wszystkich widocznych przedmiotów.

Ciekawym urozmaiceniem są dwie minigierki, którymi można się pobawić podczas ścigania Berniego. Pierwsza, to stary dobry ARKANOID, zainstalowany w komputerze Hopkinsa — zupełnie nieobowiązkowa, tylko dla maniaków. Druga, która właściwie jest nieodłącznym elementem HOPKINS FBI, to 3D shooter przypominający pradawnego WOLFENSTEIN 3D. Sterując Hopkinsem, a potem także jego panienką, musisz przebrnąć przez podwodną bazę Berniego, w której roi się od strażników z karabinami. Na szczęście amunicji jest nieskończenie wiele, a żeby dać się zabić, trzeba zażywać ołów naprawdę długo, i to w megadawkach.

Największe zastrzeżenia można mieć do oprawy graficznej HOPKINS FBI. Gra wygląda na co najmniej archaiczną — niezbyt kolorowe lokacje (no, może oprócz Niebios) widziane z perspektywy trzeciej osoby, postacie poruszają się sztywno jakby miały kije zamiast kręgosłupa i nóg. Nieco lepiej na tym tle przedstawiają się animowane, a czasem też renderowane filmiki oraz zbliżenia twarzy mówiących bohaterów. „Wiznalne" zastrzeżenia można mieć także do sterownika, który generalnie jest w porządku — intuicyjny point'n'click, jakich widzieliśmy już niemało. Kursor myszy składa się ze strzałki i komendy, którą możemy zmieniać po najechaniu na jakiś przedmiot. I tu pojawia się problem: polecenia (idź, zabierz, szukaj itd.) napisane są tak małymi literkami, że trzeba niemal przytulać się do monitora, żeby je odcyfrować. Trochę, przesadzam, by ukazać powagę sytuacji, ale wierzcie mi, że dla osób, które dysponują słabym wzrokiem i niedużym monitorem to może być twardy orzech do zgryzienia.

Zostawmy te wady i przejdźmy do czegoś znacznie przyjemniejszego, mianowicie do lokalizacji gry. Z zapowiedzi i reklam HOPKINS FBI, jakie od dłuższego czasu pojawiały się w prasie wynikało, że właśnie to będzie największą zaletą gry. Tym bardziej, że w rolę Hopkinsa wcielił się Janusz Gajos, a głos komendanta FBI podłożył Piotr Fronczewski. Obaj spisali się naprawdę świetnie, a Gajosowi należy się jakiś Oscar, Nobel czy coś w tym stylu. O ile Fronczewski miał niedużo kwestii, i to nietrudnych — chyba każdy wie, jakim tonem powiedzieć podwładnemu „Już tu nie pracujesz!" albo przeczytać historyjkę o wybuchu bomby atomowej — o tyle Gajos miał naprawdę ciężkie zadanie: dziesiątki wyrwanych z kontekstu kwestii, w ogóle z sobą nie powiązanych, często tak banalnych jak „nic tu nie ma" czy „strasznie śmierdzi", Gajos potrafił je wszystkie prawidłowo zaintonować i nadać odpowiednią nutę emocjonalną. Fajnie wypadło przepuszczenie jego głosu przez megafon przy pertraktacjach z terrorystami w banku. Mnie zwaliła z nóg sytuacja, kiedy zachwalał smak gumy do żucia — wyraźnie dało się słyszeć, że miał ją w ustach, kiedy mówił.

Oprócz Janusza Gajosa i Piotra Fronczewskiego wystąpiła jeszcze szóstka aktorek i aktorów, w tym Radosław Pazura z narzeczoną Dorotą Chotecką. Razem z instrukcją przetłumaczono około 150 stron tekstu. Tłumaczenie zostało wykonane „z jajem", dodano kilka zabawnych zdań, które rozśmieszą tylko nas, Polaków (na przykład w napadniętym banku w amerykańskiej metropolii jako pierwsza pojawia się kamera... o matko! Telewizji Polskiej!!!).

Skoro już jesteśmy przy oprawie dźwiękowej, to nie sposób nie wspomnieć o wspaniałych podkładach. To jedne z najsłynniejszych przebojów, jakich słuchano i przy jakich bawiono się w latach '60: „I can't control myself" oraz „Lost girl" zespołu The Troggs, „Tabacco road" kapeli The Blues Magoos i „Feelin' alright" Rare Earth.

Nieczęsto zdarza nam się pograć w grę z tak ciekawą fabułą i tak profesjonalnie spolszczoną. Może oprawa graficzna nie zachwyca, ale HOPKINS FBI zasługuje na wysoką notę. Jeżeli ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości, proszę spojrzeć na cenę: 69 PLN...

PRODUKCJA: Kult

WYMAGANIA: P-133 16 MB RAM

UWAGI: Gajos kozi.

START TAPE

Na początek, małe sprostowanie wieści z października. Oświadczam, że O.D.T. nie ma nic wspólnego z RE-LOADED ani w ogóle z ideą jej podobnych gier. Po dłuższej sesji wychodzi na jaw, że to, co z początku wydawało się być efektowną strzelanką, jest w praktyce niezwykle złożoną, długą i strasznie wyczerpującą grą labiryntową. Mówiąc najkrócej, O.D.T. należy wstawić na półkę gdzieś obok serii TOMB RAIDER.

O.D.T.

HARDCORE NIE DISCO

Przede wszystkim, należy zaznaczyć, że O.D.T. jest grą bardzo trudną. Jak na platformówkę z elementami action adventure przystało, wiele jest skakania po wą-

skich półkach, uciekania przed ogromnymi wrogami, szaleńczych biegów wąskimi korytarzami, lecz równie dużo jest kombinowania oraz kopania, bicia i strzelania do wszystkiego, co ma broń. Co ciekawe, wszystko to dzieje się praktycznie naraz. Musisz uciec przed następującymi po sobie eksplozjami, skakać po sypiących się ze starości półkach, aby wreszcie zmierzyć się z uzbrojonym po zęby zakapiorem. Gra jest bardzo szybka i nie pozostawia użytkownikowi wiele czasu do namysłu. Obok sprytnie opracowanych zagadek pojawiają się sytuacje wymagające więcej szczęścia niż pomysłunku i na tym właśnie polega urok O.D.T. Szybka akcja, wybuchy i ciągła egzystencja na krawędzi.

A gracz musi to po prostu... przeżyć. Jak się okazuje — bardzo szybko zresztą — taktyka bezmyślnego parcia naprzód nie jest zbyt opłacalna. Bardzo często, źle wymierzony skok kończy się upadkiem w bezdenną przepaść, zaś atakowanie w zły sposób — widowiskową śmiercią. Program podzielony został na dziesięć poziomów, z których każdy dzieli się na kilka sektorów. Jak to zwykle w tego typu grach bywa, z czasem wszystko zdaje się iść jak po grudzie. Przeciwników jest coraz więcej, amunicji za mało, zaś przepaście nazbyt szerokie i straszne. Nie przejmuj się jednak: już pierwszy poziom powinien nauczyć cię kilku zachowań, które (teoretycznie) zapewniają przeżycie. Oczywiście, ukończenie pierwszego poziomu to i tak niemały problem, ale w ostatnich epizodach O.D.T. nawet nie będziesz o trudnych początkach pamiętał. Tak czy inaczej, powodzenia.

PRODUKCJA: Psygnosis

WYMAGANIA: P-133 24 MB RAM 6 MB HDD

UWAGI: Zręczność + pomysłunek wymagane

ONI, WY...

W O.D.T. przyjdzie ci wcielić się w podniebnego marynarza, służącego na pokładzie napędzanego magią sterowca, Nautilusa. W wyniku wyjątkowo niesprzyjających warunków

atmosferycznych, twój środek lokomocji ulegnie bardzo skomplikowanej awarii i — koniec końców — runie na ziemię. O ile przeżycie wypadku zdaje się być niemałym osiągnięciem, tyle rzeczywistość zaczyna coraz bardziej przerażać. Kapitan statku wysyła cię w misję zdobycia kilku części, niezbędnych do naprawy statku. I tu zaczynają się schody. Okazuje się, że rozbiliście się na jakimś dziwnym archipelagu unoszących się w powietrzu wysp, których to wysp mieszkańcy są wyjątkowo nieprzychylnie nastawieni do obcych. Z czasem wyjdzie na jaw, że rozbiliście się w najgorszym z możliwych miejsc — na dachu psychodelicznej świątyni wyznawców pewnego wyjątkowo niemiłego boga. Dlaczego psychodeliczna? Odpowiem pytaniem: czy widziałeś kiedyś świątynię, mającą kilkadziesiąt kondygnacji, na których znajdują się między innymi kuchnie, warsztaty, sale tortur, parki (uhm) oraz baseny? Ja też nie. Napotykane postaci także nie należą do normalnych. Najmniej niebezpieczne są, ginące po kilku kopniakach, krwiożercze nietoperze. Później mamy uzbrojonych po zęby mutantów, roboty wartownicze, pająki, wielkich rzeźników, znowu mutanty... i tak dalej. Nieodmiennie jednak, wszyscy oni cię nienawidzą. Z całego serca.

Przez ten pełen niegodziwości świat będziesz mógł przejść w kilku postaciach. Mamy tu szybką i zwinną rudą panią, powolnego, acz silnego draba, słabego fizycznie, lecz mądrego maga oraz żołnierza, który stanowi kwintesencję wymienionych wyżej postaci. Po wklepaniu tajnych kodów zaś, do dyspozycji gracza postawione zostaną jeszcze dwie, ukryte dotąd, postaci — niebieskowłosa (groan!..) Sophia oraz mutant Karma. Oboje są nieco bardziej uzdolnieni od „zwykłych" bohaterów, dzięki czemu gra się nimi nieco lepiej.

Każdy bohater ma indywidualne cechy, podlegające modyfikacji. Częste używanie broni spowoduje, że postać będzie się nią sprawniej posługiwała, zaś rzucanie czarów wypracuje u bohatera mniejsze zużycie energii mana, potrzebnej do użycia zaklęcia. Poza tym, każda postać ma współczynnik doświadczenia, które — im większe, tym bardziej — pozwala na wykonywanie nowych czynności, na sprawniejsze działanie czy nawet na rzucenie złożonego zaklęcia. Mimo to, nie zapominaj, że najwięcej zależy od gracza. To ty musisz pokierować postacią tak, aby nie wpadła ona na ścianę ognia, przeskoczyła wielką rozpadlinę i uniknęła ciosów wroga. Zapewniam, że nie jest to łatwe. To jest niełatwe.

...OKO, UCHO...

Gra w pełni obsługuje akcelerację sprzętową. Oczywiście, O.D.T. ruszy także i bez dopalacza grafiki, lecz nie jest to zalecane. To, co ujrzysz wówczas na ekranie, będzie bowiem bardzo brzydkie. Kupno karty opartej na chipsecie Voodoo jest opłacalne — z nią gra rozwinie skrzydła. Tak uwielbiane przez wszystkich, generowane w czasie rzeczywistym efekty świetlne, odgrywają w O.D.T istotną rolę. Przez większość czasu bowiem, akcja gry dzieje się w mrocznych pomieszczeniach, w których pełgające po ścianach światło latarni czy pochodni okazuje się zbawienne.

Bardzo dobrze opracowane zostały ruchy postaci. Chociaż są miejscami dość sztywne, to niektóre zachowania uznasz za nad wyraz naturalne. Gdy bohater/ka podciąga się, wisząc na skalnej półce, widać w jego/jej ruchach niemały wysiłek. Albo inny przykład: ładowanie broni. Po wyczerpaniu magazynka, następuje szybkie przeładowanie giwery. Wówczas postać wyjmuje stary i pakuje nowy ładunek pocisków. Środowisko gry jest wysoce zróżnicowane — kamienne labirynty, ruiny, spływające krwią kuchnie, pajęczyny, lasy. Uczucie nudy towarzyszy grze bardzo rzadko. Praktycznie każdy sektor oferuje jakieś inne atrakcje. W jednym będą to setki kładek i drabin, w innym wielkie młoty, zgniatające nieostrożnych przechodniów, gdzie indziej industrialne rurociągi czy wielokondygnacyjne sale. Trzeba przyznać, że levele opracowane zostały bardzo pomysłowo. Mimo iż z początku wydają się być ułożone chaotycznie, z czasem zaczyna się doceniać przemyślany rozkład sal i korytarzy. Co bardzo cieszy, środowisko gry jest w pełni interaktywne. Większość sprzętów można zniszczyć, a co za tym idzie, wiele w O.D.T. latających desek czy eksplozji rozrywających beczki z benzyną. Gdy postać zeskoczy z dużej wysokości, z ziemi wzbija się kurz. Każdy strzał rozświetla ciemności. To takie małe, ale cieszące szczególiki.

Podobnie przedstawia się kwestia udźwiękowienia programu. Przez większość czasu, grze miast muzyki towarzyszy jedynie szum wiatru czy szczęk pracujących maszyn. W przypadku gry tej i jej podobnych, ma to ogromny wpływ na klimat rozgrywki. O.D.T. zaszczuwa gracza, przypominając co chwila, że to on jest obcy w jej świecie. Z oddali dochodzą pomruki i ryki bestii, kierowana postać posapuje i jęczy gdy jest zmęczona. Wszystko zaś jest nieznane i nieprzewidywalne.

...WERDYKT!

Powiedziałem to już kilka razy i odważę się raz jeszcze powtórzyć: O.D.T to wyjątkowo trudna gra. Trudna, i za to należy się jej wysoka nota. Psygnosis wydał program dla ludzi wymagających i doświadczonych. A zatem, jeśli jesteś bardzo zręczny, a do tego potrafisz (i lubisz) czasem pomyśleć, bez wahania zasiądź do gry. I nie płacz, gdy cię zabiją.

SHOGO

MOBILE ARMOR DIVISION

Buch go!
Bam go!
Shogo!
Manga?

W prowadzenie do gry wyraźnie sygnalizuje, w jakiej konwencji utrzymana została całość. Szybka praca kamery wybuchy, pędzące przed siebie stalowe kolosy, elektroniczna muzyka i japońska piosneczka, śpiewana słodkim, dziewczęcym głosem. Introdukcja bardzo przypomina czołówkę serialu anime, w którym skupiono się przede wszystkim na wartkiej akcji. Między misjami oglądamy wstawki dialogowe, odgrywane przez engine gry (nie żadne tam filmiki!), podczas których dowiadujemy się o celach przyszłych zadań i poznajemy zawiłości intrygi. Gonimy, uciekamy, karabin maszynowy jest najskuteczniejszym argumentem w każdej dyskusji. Oczywiście, jak na pozycję mangową przystało, SHOGO: MAD nie mogło obyć się bez wątku miłosnego. W głównym bohaterze, przystojnym oficerze pewnej armii (czyli we mnie), podkochują się dwie, nader atrakcyjne, koleżanki.

Otoczka mangowa tworzy niesamowity klimat. Sceny i wydarzenia zmieniają się jak w kalejdoskopie — ze zwiadowczej misji przeniesiony zostaniesz na pokład zmierzającego ku samozniszczeniu promu kosmicznego, a po wykonaniu pewnej misji zostaniesz uznany za zdrajcę. SHOGO należy uznać za pierwszą grę typu FPP shooter, w której wprowadzono scenariusz z prawdziwego zdarzenia. Oczywiście, UNREAL także ma rys fabularny, ale w zestawieniu ze SMAD wypada on blado. W SMAD są — uwaga — dialogi (niestety, nie mamy na nie wpływu), które nierzadko mają ogromne znaczenie dla dalszego rozwoju zdarzeń!

Co jest grane? Jako oficer armii „jasnej strony" bierzesz udział w ewakuacji własnej bazy. Już w pierwszej misji strzelasz do wrogo nastawionych osobników. Autorzy z Monolith zawsze słynęli z pomysłowości (patrz: recenzja BLOOD w Reset #3). I tym razem błysnęli: niektóre z misji będziesz musiał ukończyć pilotując ciężkozbrojnego robota. Ponieważ twój tytanowy pupil jest dość powolny i raczej mało zwrotny, wprowadzono możliwość transformacji maszyny w czterokołowy pojazd terenowy. Z racji tych i podobnych elementów, SHOGO: MAD należy uznać za coś więcej, jak tylko kolejną pozycję spod znaku FPP.

Z UŚMIECHEM NA ŚMIERĆ...

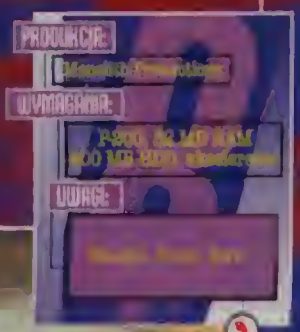
Większość giwer znamy (choćby z telewizji). Nóż, dwa pistolety, pozwalające wyczyniać akcje na wzór „Desperado" oraz potężna, acz wolna ze względu na długi czas przeładowywania strzelba, to podstawowe środki zagłady. Później nadchodzi kolej na broń automatyczną — uzi z tłumikiem oraz ciężki karabin maszynowy, potrafiący przerobić na ćwikłę największego nawet buraka. Nie mogło też zabraknąć broni energetycznej (granatnik strzelający świecącymi kulami — urgh) oraz oręża wyjątkowo wielkiego kalibru: regularnej rakietnicy. Na koniec, projektanci dołożyli... psychodeliczną laikę. Kwestia uzbrojenia zmienia się nieco, gdy przyjdzie pilotować robota, jednakże tu pozwolę sobie na generalizowanie: maszyna dysponuje przede wszystkim wszelkiego rodzaju bronią ciężką — rusznicami, granatnikami etc.

LITH TECH RULEZ!

Na koniec należy wspomnieć o niesamowitym engine — Lith. Szczegółowość grafiki podlega modyfikacji. Bardzo cieszą efekty graficzne, towarzyszące strzałom. Gdy rykoszet pójdzie po marmurowych płytach podłogi, na podłodze da się zobaczyć odłupane kawałki posadzki. Po strzale z wyrzutni rakiet w ścianę może odpaść spory kawał muru, zaś z miejsca trafienia długo jeszcze snuć się będzie siwy dym... W grze wprowadzono system sprawdzający, w którą część ciała przyjęty został pocisk/cios nożem. Dzięki temu, największego kozaka położyć można jednym strzałem, tzw. Critical Hit. Wystarczy trafić w szyję lub głowę.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION to bardzo dobra gra, zasługująca na zainteresowanie każdego szanującego się fana programów spod znaku FPP shooter. Obiecujący to przedsmak tego, co może pojawić się w także nadchodzącym ze stajni Monolith Productions, wyjątkowo krwistym daniu głównym — BLOOD 2: THE CHOSEN. Apetyt rośnie w miarę jedzenia...

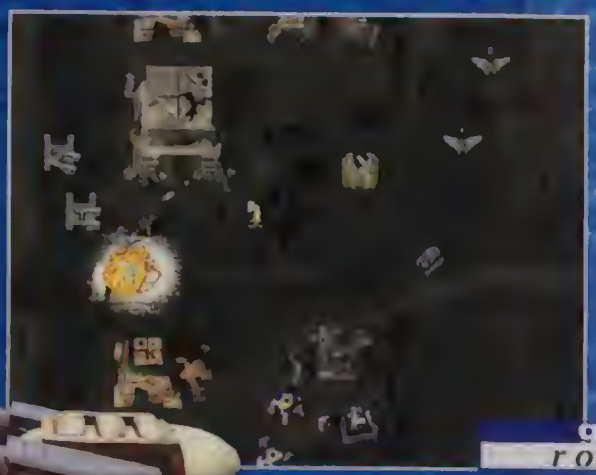
Na piechotkę walczyć przyjdzie z żołnierzami, komandosami oraz pracownikami ochrony, zaś w pancerzu robota trzeba będzie zmierzyć się z równymi sobie, kilkutonowymi kolosami. Należy także wspomnieć o snajperach, których w SHOGO: MAD jest bardzo dużo. Uważać na nich należy zwłaszcza w misjach, w których kieruje się robotem. Napotkasz także postaci nastawione bardziej pokojowo: informatorów twojej organizacji, kolegów żołnierzy (ci mogą dać czasem jakąś dobrą radę), kasjerów na dworcach, barmanów itd. Wszystkich możesz wykończyć, ale uważaj, gdyż na przykład zabicie jedynej informatorki może zakończyć się impotencją... to jest — niemożnością ukończenia misji!



TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS

To tylko taki multiTotal

Stary poczciwy „Total" wciąż nie chce umrzeć. Mimo dojrzałego jak na grę komputerową wieku oraz silnej konkurencji ze strony STARCRAFT, dla wielu graczy wciąż pozostaje wzorem strategii czasu rzeczywistego. Pierwszy z dodatków — CORE CONTINGENCY — stanowił rozwinięcie fabuły oryginalnej gry i koncentrował się głównie na trybie single player. Grając w BATTLE TACTICS mam wrażenie, że programiści postanowili przygotować „surowego" gracza do bezpardonowej walki w twardym świecie gry wieloosobowej.



Krążek zawiera setkę nowych misji, po pięćdziesiąt na każdą ze stron konfliktu. Dużo. Naprawdę dużo. Zadania zgrupowane są w zestawy po pięć do piętnastu misji, w zależności od stopnia skomplikowania i długości rozgrywki. Very Short, Short, Medium i Long — oto dostępne opcje. Najkrótsze misje da się przy odrobinie szczęścia skończyć w kilka minut, najdłuższe potrafią zająć kilka godzin, zwłaszcza gdy we wczesnej fazie gracz popełni jakiś poważniejszy błąd. Idea BATTLE TACTICS jest bardzo interesująca. Programiści postanowili wydać „dodatek edukacyjny", przybliżający szerokiej publiczności: sposoby prawidłowego obchodzenia się z zawartymi w grze jednostkami oraz zastosowanie optymalnych taktyk bitewnych. Stąd też nazwa gry.

Realizacja pomysłu nie jest już tak ciekawa, jak można by się spodziewać. Ludzie, którzy nigdy nie grali z żywymi przeciwnikami, nie dowiedzą się jak reaguje mózg prawdziwy — białkowy, a nie elektronowy. Komputer w większości przypadków zachowuje się jak pacjent po lobotomii, niezależnie od ustawionego poziomu trudności. Robi rzeczy, których nie zrobiłby nawet furiat po elektrowstrząsach — na przykład buduje duże ilości czołgów na mapie z dwoma wyspami wystającymi z wielkiego morza lawy... Czysty nonsens.

Nie można jednak pominąć pozytywnych efektów nauki. Każda misja jest dość dobrze opisana przed rozpoczęciem rozgrywki, a komentarz zawiera cenne wskazówki dotyczące wykorzystania poszczególnych jednostek. Dowiecie się na przykład, że Sumo albo Puszka nigdy nie zdejmą Zębów Smoka. Nauczycie się tak kierować Fido, żeby niszczyły obronę wroga wykorzystując swój, bardzo duży, zasięg. Poznacie zastosowanie zwiadu Peeperami do niszczenia Bombowcami ważnych budowli wroga, przy użyciu zapamiętywania wybranego obszaru ekranu pod klawiszem funkcyjnym. Bitwy morskie również odkryją przed wami wszelkie swoje tajemnice.

Oprawa graficzna i dźwiękowa gry pozostała niezmieniona. Jest jednak pewien bardzo ciekawy kod (+sing) po wpisaniu którego jednostki zaczynają śpiewać do kierującego nimi gracza. Śpiewka jest zawsze taka sama i po kilku chwilach staje się męcząca, jednak warto choć przez chwilę przekonać się o humorze programistów Cavedoga.

Czy warto kupić BATTLE TACTICS? Trudne pytanie. Dla gracza „wychowanego" na trybie multiplayer, gra nie ma żadnych tajemnic. Większość misji kończyłem bez większych kłopotów po dobrze wykonanym zwiadzie, który jest podstawą jakichkolwiek działań wojennych. Ludzie grający samotnie powinni się nad zakupem poważnie zastanowić. Jeżeli nie mają jeszcze CORE CONTINGENCY, radzę ją nabyć przed kupnem BT. Cavedog przygotował naprawdę solidną porcję rozrywki, jednak trudno mi wyobrazić sobie graczy tak uwielbiających TA, że aż zagryzających palce, aby zagrać w najnowszy dodatek. Przecie to tylko zestaw nowych misji...

PRODUKCJA: Cavedog Ent

WYMAGANIA: Pentium, 16 MB RAM

UWAGI: Więcej tego samego

Reset CD N° 9/98

Klingon Honor Guard

Jak już uratujesz cesarza, to będziesz jedynym jego poddanym

Licencja kosztowała kilkaset tysięcy dolarów, ale magnetyczna moc słów „Based on Unreal Engine" warta jest każdych pieniędzy. Biorąc pod uwagę liczebność fanów Star Trek wśród komputerowych graczy, KLINGON HONOR GUARD, pierwsza z zapowiedzianych gier wykorzystujących unrealowy silnik, jeszcze przed ukazaniem się w sklepach może zostać uznana za bestseller.

KLINGOŃSKI HONOROWY GWARDZISTA

Posiłkując się definicją zawartą w Małej Encyklopedii Ilustrowanej, Klingonów można opisać jako stworzenia o pomarszczonych czołach, kręconych włosach i basowym tonie głosu. Wyżej niż cokolwiek innego (z życiem włącznie) cenią sobie własny honor; honorowego postępowania wymagają też od współtowarzyszy. Moim zdaniem są w tym bardzo staroświeccy, ale podobno wojownicy z nich nieustraszeni.

Tytułowa gwardia honorowa to oddział specjalnie wyszkolonych morderców, mających za zadanie chronić szefa „High Council" — Najwyższej Rady Klingońskiej — Cesarza Gowrona. Tak, jego imię brzmi rzeczywiście bardzo swojsko. Prawie jakbym słyszał ornitologa ze śląskim akcentem...

Gracz widzi świat oczyma jednego z adeptów sztuki zabijania, kandydata na członka straży Imperatora. Codzienny trening, polegający na wymordowaniu ludności kilku rozsianych wokół pałacu wiosek, przerywa mu wiadomość od szefa: w pałacu nastąpił przewrót! Imperator przeżył, ale spiskowcy zajęli budynek, który należy za wszelką cenę odbić. Własnoręcznie i w pojedynkę. Nie szkodzi, że przeciwników są dziesiątki. Nic to, że są lepiej uzbrojeni. Twój nóż, drogi graczu, zdziała cuda. Uwierz mi.

UNREAL REVISITED

Produkcje wykorzystujące engine innych gier dzielą się z grubsza na te ślepo kopiujące sprawdzone już rozwiązania i te, które starają się wnieść powiew świeżości. Do drugiej, moim zdaniem zdecydowanie ciekawszej kategorii, należy na przykład HALF-LIFE, twórczo rozwijająca potencjał silnika QUAKE 2. KHG, niestety, jest aż do bólu „nierealne".

Trzydzieści zawartych w grze poziomów (wliczając wielkie levele dzielące się na dwie lub więcej map) nie jest najwyższych lotów. Ich mało uderzającą urodę wymusiła pośrednio sceneria gry: spora część misji rozgrywa się na pokładach statków kosmicznych lub w bazach militarnych. Choćby nie wiem jak piękne i wysokorozdzielcze zastosować tekstury, wnętrza pożerającej przestrzeń rakiety zawsze będą sterylne, pełne kątów prostych, zagmatwane i podobne do siebie. Są też jednak w KHG poziomy naprawdę świetne. Spotkanie z trzema śnieżnymi tytanami zakończone kąpielą w zamarzającym strumyku stanowiło miłą odmianę po nudnym bieganiu po mieście i wybijaniu kolejnych zbuntowanych Klingonów

CZY I KOGO

Arsenał to w większości dokładne kopie broni znanych z UNREAL. Wszystkie mają tryb „secondary fire" (nieco inne

efekty wystrzału), ale i tak zioną głównie brakiem pomysłowości ich twórców. Jedynie „standardowy" nóż jest naprawdę ładnie zrobiony. Ach, zapomniałbym, jest też metalowy półksiężyc, bat'leth, którego ciosy są niesamowicie mocne. Uzbrojonych w to cudeńko przeciwników omijajcie szerokim łukiem.

Klingoni wszyscy wyglądają podobnie, choć przy bliższym kontakcie można dostrzec, na przykład, różnice w umundurowaniu. W czasie gry przeszkadzają też ufoludki o niebieskiej skórze i wystających z czółek czułkach, dzikie świnie, psy i kilka innych kreatur. Niestety, wszystkie stwory są dokładnymi kopiami swoich unrealowych odpowiedników. Różnią się od nich właściwie tylko wyglądem.

PRODUKCJA: Microprose
WYMAGANIA: P-90 32 MB RAM
UWAGI: [illegible] dla fana ST

KHG to dobra i bardzo ładnie wyglądająca gra, ale po UNREAL nie wywiera na mnie dużego wrażenia. „Trekkies" mogą spokojnie dodać jeden punkt do oceny. Reszta śmiertelników nie powinna doznać zawodu, ale stanu ekstazy też raczej nie doświadczy. No, ale nie o rozkosze w tej grze chodzi, tylko o honor klingońskiej gwardii.

papi
Koos

Lode Runner 2

Wiecie, że pierwszy LODE RUNNER ukazał się w 1983 roku? Od tego czasu gra miała już kilka odsłon (właściwie, w tytule powinna być liczba 4) i wydawców. Rozpoczął Broderbund, potem była Sierra, a ostatnio duet Presage/GT Interactive.

Forma rozgrywki niewiele się zmieniła przez te 15 lat. Cały czas biegamy gościem (w LR2 możemy także sterować panienką, choć nie wnosi to absolutnie żadnych zmian — taki ukłon w kierunku pań) po platformach (prawo–lewo) i drabinach (góra–dół), zbierając złoto i uciekając przed złymi mnichami. Od innych platformówek wyróżnia ją jedno: co jakiś czas musimy wykopać dziurę w chodniku, aby dostać się na niższy poziom i zgarnąć kolejną sztabkę złota. Właściwie słowo „kopać" nie jest tu zbyt odpowiednie, gdyż wykonywana czynność nie ma nic wspólnego z łopatą — narzędziem zbrodni jest raczej pistolet laserowy, który sprawia, że fragment chodnika znika na kilka chwil, a potem się odbudowuje. Fakt tymczasowego istnienia „dziur" ma kilka konsekwencji: po pierwsze, możemy spowodować, aby w nie wpadali — i już nie wychodzili — mnisi (trzeba ich jeszcze tylko przydeptać), a po drugie, możemy sami się z nich nie wydostać, ale wtedy śmierć murowana. Są też poziomy, w których trzeba wykopać kilka „dziur" jedną po drugiej, po czym skorzystać z tej, która powstała jako pierwsza, więc trzeba się bardzo spieszyć. Wierzcie lub nie, ale to właśnie pomysł z „dziurami" spowodował, że LR długo była grą kultową.

W LR2 zaszła jedna zasadnicza zmiana. Oprócz poruszania się tylko w kierunkach góra–dół, prawo–lewo, możemy też przemieszczać się w trzeciej płaszczyźnie. Ale uwaga! Trzeci wymiar mamy tylko w rozgrywce, broń boże nie ma tu żadnej grafiki 3D. Po prostu akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego, i tyle. Jak poprzednio musimy zbierać złoto, uciekać mnichom i czekać na otworzenie się wrót do kolejnego poziomu, co następuje po zagarnięciu całego kruszcu. Tym razem możemy także posługiwać się takimi „zabawkami" jak bomby i miny oraz otwierać zamknięte drzwi znalezionymi kluczami. Dodanie trzeciego wymiaru pozwoliło autorom gry na stworzenie, podzielonych na 5 światów, 103 zupełnie nowych plansz, nieporównywalnych z tymi, które przemierzaliśmy w poprzednich częściach.

Niestety jakość grafiki znacznie odbiega od współczesnych standardów. Rozrywka też nie jest na tyle przednia, by mogła przyciągnąć do komputera na dłużej. Owszem, można sobie polamać nieco głowę, niektóre plansze są naprawdę świetne, ale to już nie to samo co kilkanaście lat temu, choć — to trzeba twórcom LR2 oddać — gra jest o niebo lepsza, niż obie produkcje Sierry z lat 1993/4. Sądzę, że niewiele osób będzie miało ochotę na skorzystanie z wbudowanego edytora poziomów, dzięki któremu można przerabiać już istniejące levele, bądź stworzyć od podstaw własne. Mimo że platformówek jest ostatnio bardzo niewiele, to i tak proponowałbym zamiast LR gry GEX 3D lub CROC. Magia LR prysła już w 1993 roku i moim zdaniem ma niewielką szansę na powrót. Nawet ciekawe rozwiązania opcji Multiplayer, która pozwala na stoczenie „bombowych" pojedynków z kumplami, mnie nie podniecają — i tak wciąż lepsza jest kultowa DYNA BLASTER. Mimo wszystko mogę tę grę komuś spokojnie polecić: panom w krawatach, którzy czasem nudzą się, siedząc w biurze przed komputerem od 9.00 do 17.00 i wykonując dla swojej firmy jakieś żmudne obliczenia. Ale miejcie się na baczności — szef nadchodzi!

ROBOSAURS THE SPACEBASTARDS VERSUS

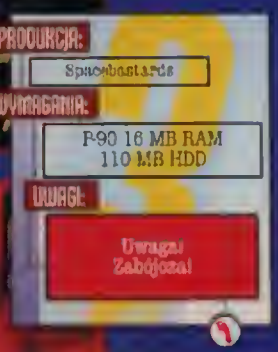
Podstawą szczęścia jest dobre zdrowie i zła pamięć

Czasami pojawiają się gry pozostawiające niezapomniane wrażenia. ROBOSAURS VERSUS THE SPACEBASTARDS (ach, cóż za nazwa!) z pewnością należy do tej kategorii. Wiem to bo usilnie probuję o niej zapomnieć...

Do gry dołączona oczywiście została stosowna historyjka. Oto gdzieś, w odległej galaktyce, rasa inteligentnych robotów (Spacebastards) przygotowała inwazję na nasz Układ Słoneczny. Ludzkość upadła pod naporem wojowniczych blaszanek. Na szczęście, w ruinach cywilizacji przetrwali czterej bohaterowie — zwarci i silni gotowi dać odpór najeźdźcy.

Pomysł gry jest równie nieskomplikowany jak legenda. Wcielasz się w jednego z czterech bohaterów. Są oni zwani (z bliżej nie sprecyzowanych powodów) Robosaurami. Twoim zadaniem jest likwidacja wszystkich obecnych na danym poziomie przeciwników. Można to zrobić na trzy sposoby — strzelając do wrogów z odpowiednio małej odległości, topiąc w kwasie (właściwie, sami się w nim topią, jeśli, n.p. usuniemy zastawiającą każdą przeszkodę) albo zrzucając im na głowę skrzynie. Sprawę utrudnia konieczność rozszyfrowania sposobu przesuwania rozrzuconych po polu gry skrzyń, wykorzystywania teleportów oraz wind. Całość przypomina nieco LOST VIKINGS — aby dotrzeć z punktu A do punktu B należy np. przewieźć skrzynię windą, wypełnić nią dziurę, przejść dalej, skorzystać z teleportu i na końcu zlikwidować Spacebastarda. Na początku gra jest wręcz śmiesznie prosta, później trzeba nieco wytężyć mózgownicę. Ot i cała filozofia.

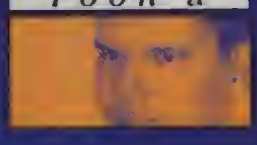
W pierwszej chwili, kiedy jeszcze wydawało mi się, że gra ogranicza się do elementów zręcznościowych, pewną taką konsternację wzbudziła we mnie kwestia sterowania. Bohater stał pośrodku planszy. Próbuję go ruszyć. Wciskam klawisze kursora — nic. Inne przyciski — nadal brak reakcji. Escape — wyszedłem z gry. Zniżyłem się do lektury instrukcji:) O.K., sprawa się wyjaśniła — sterujemy przy pomocy myszy. Lewy przycisk rusza bohaterem, prawy pozwala na wybór akcji po najechaniu kursorem na interaktywny element. Od biedy można się do tego przyzwyczaić.



Po kilku początkowych poziomach, w nieco zdezorientowanym umyśle gracza zaczyna świtać pewna myśl — jak to, to wszystko? Czy możliwe jest stworzenie gry przy użyciu tak małej ilości elementów? Można je policzyć na palcach. Mamy tu: Bohatera, dwa rodzaje przeciwników (latających i nie), windy (razem z przywołującymi je przełącznikami), teleporty, kadzie z kwasem, obcych–niewolników (czasami, aby dostać się do wroga, trzeba ich wyparować) i trzy rodzaje skrzyń (drewniane, z dynamitem, lodowe). Niby inne gry, jak np. wspomniane przygody Wikingów, nie używają znacząco bogatszego arsenału gadżetów — a jaka różnica! W przypadku RvS na każdym kroku uderza ubóstwo kolejnych poziomów. Po kilkunastu levelach gra staje się po prostu nudna. Ciągle powtarzają się te same pomysły, co chwila człowiek odnosi wrażenie deja vu — wydaje się, że identyczny poziom pojawił się już kilka minut wcześniej. Ale nie — poziomy się nie powtarzają, chociaż na pierwszy rzut oka mogą wyglądać identycznie. Dobre i to.

W sumie jest to dość dziwna gra. Dla kogo przeznaczona? Dalibóg, nie wiem. Przy odrobinie dobrej woli można ją przejść w jakieś półtorej do dwóch godzin, ziewając przy okazji od czasu do czasu. Ani to gra logiczna, ani zręcznościówka. Nie pozostaje mi więc nic innego jak tylko ostrzec — od Robozaurów trzymajcie się z daleka. I dbajcie o zdrowie.

ro-bo Pooh'a



RETURN KRONDOR

Nic tak nie cieszy jak powrót na stare śmieci?

Trudno o napisanie czegokolwiek na temat RETURN TO KRONDOR bez wspomnienia o kłopotach i bólach, towarzyszących powstawaniu gry. Przez nie właśnie premiera programu była tyle razy przekładana, zaś gracze zmuszeni byli tak długo czekać. Wszystko zaczęło się w zamierzchłym roku 1993 — wraz z BETRAYAL AT KRONDOR. Gra ta, do dziś uznawana za jedną z najlepszych komputerowych RPG, pokazała wszystkim, co to jest "nowa jakość". Twórcy BAK, należąca do rodziny Sierra grupa Dynamix, przygotowali doskonały

jak na tamte czasy trójwymiarowy engine — bitmapowe postaci bohaterów poruszały się w środowisku bloków i pudełek, imitujących budynki i drzewa. Obok efektownej grafiki BAK chwalił się świetnym scenariuszem, który umożliwiał graczowi wczucie się bez reszty w atmosferę gry. Wprawdzie gracz kierował składem bohaterów ustalonym przez komputer, ale podczas rozgrywki miał ogromną swobodę działań. Stał przed nim otworem cały magiczny świat krainy Mikmeddi. Jak twierdzą niektórzy fani gry, BAK potrafi zadziwić ich jeszcze i teraz — czy to nowym torem, jakim potoczą się wydarzenia, czy to nie spotkaną dotąd postacią.

Wkrótce po sukcesie BETRAYAL AT KRONDOR zaczęto mówić o sequelu. Do prac nad grą zasiadła firma 7th Level, jednak ich projekt upadł. Skończyły się pieniądze, 7th Level zakończył działalność. Szkoda, gdyż zapowiedzi kontynuacji gry opatrzonej metką RETURN TO KRONDOR, naprawdę robiły wrażenie. W międzyczasie wydawca BAK opublikował BETRAYAL AT ANTARA — pierwszy nieoficjalny sequel BAK. Gracze jednak wciąż czekali na

POWRÓT DO KRONDORU

Po grze w BETRAYAL AT KRONDOR możesz się bardzo zdziwić. Twoja ukochana gra zmieniła się nie do poznania. W niepamięć odszedł pseudo-3D engine. Autorzy zastąpili go pęczkiem statycznych kamer, obserwujących akcję RETURN TO KRO-

nies, stał się wiernym sługą miłościwie panującego księcia Arutha i to jego (Jamesa, nie Arutha) losami przyjdzie nam pokierować.

Na dwór władcy przybywa nowy mag. Fakt, że jest to kobieta, okazuje się zupełnie nieistotny w momencie, gdy wychodzi na jaw, że jest ona rdzenną mieszkanką prowincji Kesh. W przeszłości miało miejsce wiele zatargów Krondorczyków z wojowniczymi Keshianami, a nawet i dziś lęk jednych przed drugimi jest bardzo żywy. Przybycie czarodziejki Jazhary do Krondoru okazuje się być motorem potwornych wydarzeń. Na ulice wylegają brutalne bojówki, w dodatku horda piratów atakuje więzienie, wycinając w pień kilkanaście osób. Arutha nakazuje Jamesowi oraz Jazharze rozpoczęcie śledztwa w tej sprawie. Jeszcze

przed świtem część Krondoru staje w ogniu, zaś śledztwo prowokuje kolejne bojki...

Tak jak i większość gier wydawanych przez Sierra, RETURN TO KRONDOR uwielbia mocny markowy sprzęt. Gra obsługuje akceleratory sprzętowe oparte na chipsecie 3Dfx. Niestety, podczas gry dopalane są jedynie postaci — ha bowiem to zwyczajne renderY. Bez obawy jednak. Różnica jakości nie jest aż tak duża jak chociażby w RESIDENT EVIL PC. Grafika jest w znacznej mierze bardzo ładna i czytelna, zaś obecność dopalacza grafiki zaowocuje przede wszystkim szybszym działaniem gry.

Fabuła nawiązuje do pierwszej części przygody (scenariusz BAK napisał autor BAK, Raymond E. Feist). Akcja gry rozpoczyna się kilka lat po wydarzeniach opowiedzianych w BAK. Złodziej Jimmy The Hand, zwany dziś po prostu jako Ja-

Wydaje się, że Feist spuścił nieco z tonu. Oczywiście, fabuła nadal jest ciekawa i wciągająca, jednakże zaginął gdzieś wielki rozmach, z jakim pisany był scenariusz do BAK. Całość, bardzo spójna i logiczna, rozgrywana jest jednak na znacznie mniejszą niż w BAK skalę. Wejść można do prawie każdego domostwa, jednakże najczęściej przyjdzie nam dać komuś w kask, a nie szukać czegoś ciekawego. RETURN przynajmniej na początku jest dość liniowy — sytuacja poprawia się dopiero wraz z rozkręceniem wydarzeń. Wpierw to Arutha, to komendant gwardii miejskiej zlecają różne zadania. Później zaś, pozostawieni jesteśmy sami sobie. Musimy jedynie odnaleźć sprawcę napadu na więzienie. Niestety, przejście od stanu wykonywania poleceń do czynnego wzięcia spraw z swoje ręce zrobione zostało dość nieumiejętnie. Prowadzony za rękę gracz zostaje bowiem nagle rzucony na głęboką wodę. W przypadku RTK nie jest to dobrym rozwiązaniem. Przez pewien czas dość trudno się przez nie odnaleźć. Jeśli jednak pokona się tę barierę, Mikmedia staje przed graczem otworem. Kusi sklepami i barami, zaprasza do pojedynków i — co najważniejsze — gwarantuje ciekawą przygodę.

NOWY, INNY KRONDOR

RETURN TO KRONDOR jest zaprawdę grą świetną, choć w zestawieniu z BETRAYAL AT KRONDOR wydaje się być jakaś taka mała, bez wyrazu. Może mówię tak dlatego, że przed oczami wciąż stoją mi i dawny hit z roku 1993, i wielkie zapowiedzi projektantów. Nie mówię tu o scenariuszu ani o wykonaniu, tylko o tych małych szczegółach, decydujących o tym, czy gra jest wielka czy też nie. Wszystkie wymagane, główne elementy są — jest duży teren działań, są subquesty, które można ominąć, są bohaterowie, którzy posiadają jakieś tam osobowości. Brakuje mi jedynie obiecywanych tuzinów postaci nie związanych z głównym nurtem wydarzeń. Cóż za problem dołożyć kilka figur więcej? A tak — centrum Mikmedii, wielkie miasto Krondor wygląda jak znaczna większość komputerowych metropolii. Jest dość puste, jakby wyludnione jakąś chorobą. Nocami spotkasz jedynie strażników. Tylko w dzień jest nieco lepiej, ale i tak nie za dobrze.

Może jednak się czepiam? Szukam dziury w dobrze skomponowanej i przyprawionej całości? Słowa te pisze osoba, która wciąż ma w pamięci ogromne wrażenie, jakie robiła BETRAYAL AT KRONDOR i czegoś podobnego oczekiwała od RETURN TO KRONDOR. Zdaję sobie sprawę, że psuję dobre wrażenie, jakie robi program, jednakże spodziewałem się kolejnego kroku milowego. Oczekiwałem ideału, otrzymałem zaś — zaledwie — rzecz bardzo dobrą. Jeśli BETRAYAL AT KRONDOR jest dla ciebie jedynie brzmiącym dumnie, ale niewiele mówiącym tytułem, zasiądź spokojnie do gry i pozwól, aby cię pochłonęła. Jeśli jednak wymieniłeś wyżej tytuł jest dla ciebie synonimem doskonale poprowadzonej rozgrywki, idealem, to radziłbym dwa razy pomyśleć przed włączeniem komputera. Raz — o ideałach. Dwa — o rzeczywistości, która nieco skrzeczy.

PRODUKCJA:
Sierra

WYMAGANIA:
P-133 32 MB RAM
200 MB HDD

UWAGI:
Bardzo dobre rozczarowanie.

HARDWAR

THE FUTURE IS GREEDY

„Tylko bogaci mogą mówić mi
że pieniądz nie daje szczęścia"
Kaliber 44

mamut
Chciwy

Przyszłość nie zapowiada się najlepiej. Oczywiście, odkryliśmy kilka nowych planet, nauczyliśmy się adaptować je do naszych potrzeb, a technika ładnie rozwinęła się, jednak czy aby na pewno o to chodziło? Pogoń za pieniądzem zdominowała nasze życia — ba! — pogoń za pieniądzem stała się CELEM naszej egzystencji!

OPTYMIZM NIEWSKAZANY

Witaj na Tytanie! Ergh... gdzie? No, na jednym z księżyców planety Saturn. A mówiąc konkretniej, w mieście Misplaced Optymism, wybudowanym w największym kraterze Tytana. Witaj!

Skoro odwaliśmy już te grzecznościowe gadki, przejdźmy do rzeczy. Twoim celem jest zgarnięcie takiej ilości kapusty, aby wydostać się z tego kosmicznego Wygwizdowa. Kapusta, dziecino, sałata, szmalec! To cel twój, ale także kilku tysięcy innych gotowych na wszystko wariatów. Możesz ją zdobyć, robiąc swoje własne przekręty, możesz przyłączyć się do jakiejś większej grupki podobnych tobie cwaniaków, zostać płatnym zbirem... wreszcie — możesz po prostu wykosić wszystkich i wysadzić tę kupę kamieni, szkła i stali w powietrze. Wybór należy do ciebie. Koniec transmisji.

Hej, hej — nie odpadaj. Przynajmniej jeszcze nie teraz, dopóki nie wiesz wszystkiego. Wypuszczenie cię w tym momencie byłoby dużą zbrodnią, gdyż jako płotka jesteś zbyt łatwą zdobyczą. A takich płotek mamy w Misplaced Optymism bardzo dużo. Oczywiście, poza płotkami mamy też kilka grubych ryb. Grube ryby to kolesie, którzy mają już jakąś kapuchę, a i ich wyposażeniem byś nie wzgardził. No, to lecimy dalej. Musisz wiedzieć, że każde rozpoczęcie nowej kariery w naszym mieście jest równoznaczne ze stworzeniem nowego świata. W praktyce oznacza to, że nieco inny będzie rozkład głównych gangów, a niektóre ważne lokale — kościoły, biura maklerskie, magazyny, sklepy — pojawią się w innych miejscach. Poza tym, każde nowo wygenerowanie świata pociągnie za sobą zmiany typu: więcej płotek kosztem zmniejszenia populacji grubych ryb. I koło się zamyka. A ty jesteś w samym jego krągłym środku.

Zaczynasz z tysiącem wszyngłonów w kieszeni i małą, ledwie unoszącą się w powietrzu konserwą rybną, wolnym i słabym Silver Y — ostatnim krzykiem mody wśród tych młodych, o oczach głodnych sukcesu. Silver Y będziesz kochał i szanował bardzo długo, bo tylko za jego (lub jakiegoś innego pojazdu) pomocą możesz przemieszczać się po pozbawionym atmosfery kraterze Tytana. Możesz także wziąć taryfę, ale póki co jesteś na to za cienki. Zresztą taksy nie dość, że drogie, to jeszcze uwielbiają się spóźniać...

To, jak dojdziesz do jakiegoś tam sukcesu, zależy wyłącznie od ciebie. Wpisz tylko do rejestru imię, na które masz zamiar reagować podczas prób wybicia się „wyżej". Skoro się już wpisałeś, to musisz wybrać, czy pragniesz działać jako handlarz albo jako kolekcjoner złomu, czy też może jako rozrabiaka w dosłownym sensie, „wolny strzelec" — najemnik. Decyzja na początku rozstrzyga, z jakim rozpoczniesz grę ekwipunkiem. Na przykład jako najemnik dostaniesz jakąś większą giwerę, a jako handlarz większy luk bagażowy. Tak czy inaczej, tysiączek na dzień dobry to ewidentnie kiepska akcja. Przynajmniej z twojego punktu widzenia. Ty chcesz stąd odlecieć.

DROBNE SUBTELNOŚCI

Przykazanie numero uno tak w życiu codziennym, jak i podczas robienia interesów: strzeż się policji. Banda płatnych zabójców, posiadających błogosławieństwo rządu, ot co. Jeśli przypadkowo zdezelujesz komuś pojazd, prując do niego z działka pokładowego, dostaniesz wiadomość od chłopaków, żebyś szybciutko wpłacił im jakiś datek, bo jak nie, to... Trzeba pamiętać, że w HARDWAR wszystkie interesy robi się przez komputer, czyli dość bezosobowo. Zlecenia i wiadomości otrzymujesz przez e-mail, towary zakupujesz i sprzedajesz przy użyciu terminala komputerowego. Uważaj tylko, żeby nie przesadzić z eksploatacją urządzeń twego pojazdu, bo to nie najlepsze rozwiązanie. I chociaż może się to z początku wydawać nieco niezwiązane z tematem, to słuchaj uważnie. Statki powietrzne w HARDWAR, tzw. moths, korzystają z energii słonecznej. Uzupełniać ją możesz na dwa sposoby. Albo wzbijesz się ponad chmury i złapiesz nieco ultrafioletu w baterie, albo udasz się na coś w rodzaju bezpłatnej stacji benzynowej — wielkich reflektorów, których światło w bardzo szybkim tempie wyrównuje stan baterii. Korzystanie z systemów statku — komputera pokładowego, tarczy, broni energetycznej, poczty etc. — wiąże się z zużywaniem energii. A stacje rechargeu rozsiane są po mieście w dość nielogiczny sposób. Nie zawsze zdążysz zatankować.

Misiu, zastanów się chwilę! Przecież gdyby wszystko szło jak po maśle, byłoby nudno. No nie? A u nas, w Misplaced Optymism, nie jest nudno. Robiąc interesy z jedną firmą, narażasz się drugiej, a jak się komu narazisz, to... Rozumiemy się? Dlatego pierwszą inwestycją, jaką powinieneś poczynić, jest dobra broń i jakieś konkretne tarcze, bo bandziorów jest wszędzie za dużo. Poza tym, niemałe trudności sprawia samo wydostanie się z tej zabitej dechami dziury. Jest niemal pewne, że w okolicach drugiego dnia twego żywota na Tytanie dowiesz się o działaniach rodziny Lazarus. Znam ich dobrze, toteż żeby nie psuć ci zabawy (o tak, to jest zabawa — i to całkiem niezła!), powiem tylko, żebyś na nich uważał. Będą tobie i wszystkim innym przeszkadzać w obrastaniu w grubą łuskę. Aha, i trzymaj się chłopaków z Klump G. Orl, są chyba najpewniejsi.

I tak sobie wszyscy ładnie żyjemy. Taka wielka rodzina. Jak z kimś zadrzesz, musisz liczyć się z odwetem. Misplaced Optymism to bardzo ciekawe miejsce. Przede wszystkim jest duże. Mamy tu slumsy i te lepsze, bardziej luksusowe dzielnice. Mamy kopalnie i autostrady, tunele, rzeki i w ogóle. Tyle, że ci architekci... Po kilku dniach dochodzisz do wniosku, że wszystko widziałeś. A niektórzy mieszkańcy to niezłe świry. Pogadaj sobie z prefektem policji, mową rodziny Lazarus czy choćby tym wykręconym klechą z lokalnego kościoła. Tia, oni naprawdę potrafią wprowadzić człowieka w lepszy lub gorszy nastrój.

SCHEDA PO PRIVATEER?

No i dochodzimy do tego niemiłego momentu, w którym trzeba wydać ocenę. HARDWAR nie ucieknie porównaniom z PRIVATEER, to pewne. I trzeba przyznać, że ten drugi wypada znacznie lepiej od najnowszego dzieła Gremlina. Nie można jednak powiedzieć, że HARDWAR jest nudny czy sztampowy — po prostu został zrealizowany ze znacznie mniejszym rozmachem. Brakuje postaci niezwiązanych z głównym nurtem akcji, z którymi można by sobie pogadać, ot tak. In plus zaliczyć jednak należy szybkie tempo. Sceny zmieniają się jak w kalejdoskopie, zaś obrienie sobie nowych wrogów to chyba najłatwiejsza rzecz na Tytanie.

Godne odnotowania jest, że gra gotowa była już od ponad roku. Gremlin cofnął ją jednak do poprawy na chwilę przed oficjalną premierą — pojawienie się dopalaczy sprzętowych otworzyło przed autorami nowe możliwości. No i świat HARDWAR urzeka kolorystyką i niesamowitą atmosferą. Z różowej i beżowej mgły wyłaniają się ogromne budynki, odległe pojazdy mrugają światłami pozycyjnymi, zaś pociski ciągną za sobą ognisty smugi. Yep, ten świat żyje. Należy także wspomnieć o doskonałej muzyce, która zasługuje na to, aby wydać ją na osobnej płytce. Bardzo dobre techno w wykonaniu prawdziwych profesjonalistów. W zależności od tego, co dzieje się na ekranie, muza nabiera tempa lub luzuje. Podczas przebywania w hangarach lub spokojnego zwiedzania, mamy do czynienia z kawałkami tak przyjemnymi, że aż nie chce się opuszczać przytulnego wnętrza naszego motha. Kiedy jednak systemy zaogniają się, plastikowy, cyberpunkowy świat Tytana znów żyje pulsującym rytmem techno. Żyje bardzo szybko. I chciwie.

PRODUKCJA: Gremlin

WYMAGANIA: P166, 16 MB RAM, 38 MB HDD

UWAGI: świetnie opracowana, niezle pomyślana gra

Reset CD 12/98

Dla wybawcy świata rok to nie wyrok

FALLOUT

Mniej niż rok przyszło nam czekać na kontynuację sławnej (na całą Polskę i amerykański zaścianek) gry FALLOUT. Trudno jest zaimplementować wiele zmian w tak krótkim czasie, więc zmian jest niewiele. Autorzy postanowili dostarczyć graczom raczej więcej samej esencji gry, czyli długiej i pełnej wrażeń przygody, niż nowego silnika i odlotowej grafiki. Poniższa recenzja koncentruje się na głównych różnicach pomiędzy FALLOUT 2 i jej poprzedniczką.

Dobry PRZYJACIEL nie jest zły

Chociaż pierwsza część FALLOUT dawała sposobność odnalezienia paczki nieodłącznych przyjaciół, to oferowana przez nich pomoc była bardzo chaotyczna i mało efektywna. Nie było możliwości ustalenia jakiejkolwiek taktyki przeprowadzania bitew albo wyposażenia towarzyszy w nowsze modele opancerzenia. Oczywiście, „dwójka" wszystkie te błędy poprawiła, a nawet posunęła się krok dalej. Chodzi mi o rozwój cech naszych przyjaciół. Otóż wraz ze zdobywanym doświadczeniem, nasi przyjaciele również poznają tajniki walki, sztuki przeżycia i wiele innych. Nauka swoich towarzyszy daje bardzo duże możliwości, ponieważ z prostych tubylców bądź mieszkańców radioaktywnych miast możesz wytrenować ich na prawdziwych Terminatorów. Na dodatek, liczba punktów obrażeń każdego z przyjaciół także z czasem się zwiększa. Dzięki tym udogodnieniom posiadanie grupy nieodłącznych druhów jest praktycznie niezbędne, szczególnie jeśli wziąć pod uwagę poziom trudności gry. Jako ciekawostkę podam, iż możesz mieć w swojej drużynie Ghoula, Deathclawa, a nawet cybernetycznego psa. Potencjalnych przyjaciół w grze jest do odnalezienia bardzo wielu, niestety, twoja „paczka" może liczyć nie więcej niż pięć osób.

SAMOCHÓD — marzenie każdego pieszego poszukiwacza przygód

Odnalezienie samochodu w FALLOUT 2 jest praktycznie niezbędne, a to dlatego, że mapa gry została ponad dwukrotnie zwiększona. Na dodatek, podróż chociażby przez niewielki kawałek pustyni częstokroć kończy się wieloma nieprzyjemnymi niespodziankami. Samochód skraca czas pokonywania długich dystansów, jak również pozwala uniknąć niebezpieczeństw. Oczywiście, nasza gablota nie jeździ na wodę — od czasu do czasu trzeba uzupełniać zapas paliwa w jej baku. Niestety, jest ono bardzo trudne do zdobycia, jak to na postnuklearnej pustyni. Szkoda tylko, że nie ma możliwości przejeżdżania przeciwników — zawsze to fajnie, tak sobie po kimś pojeździć.

PRZECIWNICY myślą?

Kolejny krok w stronę inteligentnych wrogów został wykonany. Przeciwnik, który nie ma cię w zasięgu swojej broni, nie zużyje całej tury na podbiegnięcie, tylko postara się zbliżyć o kilka kroków i oddać strzał. Wrogowie, choć słabo im to wychodzi, zawsze będą starali się wziąć cię w dwa ognie. Kanni nie-

przyjaciele będą starali się uciec albo zażyć medykamentów — wszystko zależy od osobowości każdego z nich.

BANG BANG

Przez ponad wiek, ludzkość zamieszkująca skażony kontynent nie próżnowała. Trudne warunki życia i ogromna liczba niebezpieczeństw czyhająca na każdego człowieka wytworzyły zapotrzebowanie na skuteczniejszą ochronę, jak również nową, jeszcze bardziej niszczycielską broń. Dlatego też podczas swej długiej wędrówki przez pustynię możesz odnaleźć około dwa razy więcej niż uprzednio różnych rodzajów opancerzenia i śmiercionośnych zabawek. Większość broni możemy podrasować poprzez dodanie celownika laserowego, lunety, zwiększonego magazynka albo szybszego przeładowywania. Pancerze również zyskały niebywałą różnorodność, samych skórzanych wersji jest przynajmniej pięć.

Niewykorzystane CECHY

W pierwszej części „skażonej wędrówki" nie wszystkie cechy wydawały się potrzebne. Na przykład, zamiast rozbrajać pułapki można było detonować je, a energię wybuchu przyjmować na pancerz. Tak samo było ze zdolnością przetrwania (survival) — wydawała się całkowicie zbędna. Druga część uniknęła takiego rodzaju błędów. Gdy już natrafisz na jaskinię pełną pułapek, to bez odpowiedniej spostrzegawczości i zdolności rozbrajania pułapek nie masz co marzyć o jej zbadaniu.

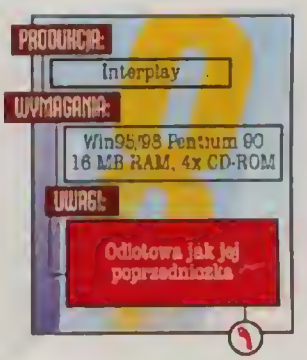
Autorzy, żeby zwiększyć atrakcyjność gry, dodali do „dwójki" około 100 całkowicie nowych Perków (specjalnych zdolności). Nareszcie jest możliwość zostania mistrzem Kama Sutry:)

Dodatkowe PRZYGODY

Subquestów zawartych w grze jest bardzo wiele. Po wejściu do nowo odkrytego miasta, nie wiadomo od czego zacząć. Co ciekawsze, niektóre zadania występujące w grze zależą bezpośrednio od twoich cech. Na przykład, w swojej rodzinnej wiosce możesz zdobyć zaostrzoną dzidę, lecz najpierw musisz zauważyć, że jeden z tubylców ma taką — bez odpowiedniej percepcji nie jest to możliwe. Podobnie jest ze szczęściem. Chociaż cecha ta nie wpływa bezpośrednio na żadną ze zdolności, to decyduje o wielu losowo napotkanych miejscach. Co byś powiedział na świtę króla Artura, zakutą w pancerne zbroje, z bronią płazmową w dłoniach, poszukującą Świętego Granatu?

Kilka słów PODSUMOWANIA

Jak już wspomniałem (na Horyzoncie w poprzednim numerze), interfejs gry praktycznie nie został zmieniony. Wprowadzono jedynie minimalne modyfikacje, które są raczej poprawkami pierwotnej wersji niż jej rozwinięciem. Tak jak zapewniali nas autorzy z Interplay, FALLOUT 2 w porównaniu do swojej poprzedniczki jest co najmniej dwa razy trudniejsza, jej świat dwa razy większy i jeszcze bardziej wciągający. Teraz już naprawdę trudno oprzeć się urokowi tej gry, gdy się już przy niej zasiądzie i zacznie podróż poprzez połacie pustyni, to czas zaczyna płynąć co najmniej dwa razy szybciej. Ani się obejrzysz, a już wstanie nowy dzień...



POPULOUS

THE THIRD COMING

Trudno być bogiem... a jeszcze trudniej stać się nim

Na początku była ciemność. A potem pojawiła się mana — energia niezbędna do rzucania zaklęć i czynienia cudów. Mana stworzyła świat. Powstały lądy i morza, planety i gwiazdy, wreszcie — życie. Zaistniało, rozwijało się, ewoluowało, ludzie uczyli się nowych zajęć, kształtowały się kultury i wierzenia, wszystko zaś zmierzało do punktu zwrotnego. Stan rzeczy zmienił się w jednej chwili. Miałam wizję zniszczenia, bólu, smutku i cierpienia. Wiem, że jestem wybrana. Wiem, że moją misją jest poprowadzenie mego ludu do wielkiego zwycięstwa. Wszystko ma swój czas. Czas budowania i kształcenia minął. Nadszedł czas zabijania.

ŚWIAT BEZ BOGA JEST PUSTY

I oto usłyszeliśmy Słowo. POPULOUS: THE THIRD COMING nadszedł w pełnej krasie, rzucając niewiernych na kolana. Długo oczekiwana, trzecia odsłona legendarnego już cyklu — jakże wyświechtany termin! Po dłuższej chwili grania, dojść można zaś do wniosku, że POPULOUS 3 nie ma wiele wspólnego ze swymi poprzednikami. W ciągu dziesięciu lat, jakie minęły odkąd ostatnio odgrywałem rolę boga mego ludu, zmienić zdążyło się praktycznie wszystko. Statyczne pole gry zastąpione zostało w pełni trójwymiarową mapą globu, toporne ikonki poszczególnych czynności ustąpiły prześlicznym, stylizowanym na prymitywną sztukę malowidłom, zaś sama idea rozgrywki przeżyła poważną rewolucję. Jak zauważył jeden z twórców POPULOUS, trzecia część serii stanowi „coś jakby uwerturę do poznanych już wydarzeń". W THE THIRD COMING nie zostajesz od razu bogiem. Podczas gry, jako plemienna szamanka, musisz przebyć długą drogę aby osiągnąć wyższy stan egzystencji i stać się największą, nieśmiertelną mądrością.

Położenie nacisku na stopniowe „stawanie się bogiem" wymogło na twórcach gry stworzenie logicznego ciągu wydarzeń, składających się na wiele, ale to wiele, poziomów programu. Pierwsza część THE THIRD COMING to przede wszystkim nauka. Rozpoczynasz znając jedno, dwa zaklęcia i dopiero z czasem staniesz się wystarczająco potężny, aby móc stawiać ogromne gmachy albo jednym skinięciem palca zalewać całe lądy potopem i kruszyć góry. Trzeba przyznać, że opracowane w ten sposób kolejne etapy rozgrywa się bardzo przyjemnie. Na pierwszych poziomach przeciwnicy są bierni, dając ci tym samym czas do namysłu oraz możność wypróbowywania nowych strategii. Z racji ogromu poziomów, projektanci umieścili w kolejnych etapach po dwie–trzy nowe technologie i czary, dzięki czemu ani przez chwilę nie ma uczucia przesytu, a co za tym idzie — nudy.

Nie sposób nie zauważyć, że autorzy z Bullfrog opracowali POPULOUS: THE THIRD COMING przede wszystkim z myślą o nowym pokoleniu graczy. Program stał się nieco bardziej zręcznościowy od swych poprzedników, co może odstraszyć pełnokrwistych wielbicieli komputerowej stra-

tegii. Obok czarów, ugniatających ziemię według naszych potrzeb, są zaklęcia typowo ofensywne, lecz musisz również ćwiczyć wojska do walki. Można zaryzykować stwierdzenie, że weterani dwóch pierwszych części niekoniecznie będą czuć się w THE THIRD COMING jak na starych śmieciach. Z wyglądu, nowa gra znacznie bliższa jest DUNGEON KEEPER (recenzja w Reset #4) — bardzo podobne są choćby interfejs czy sposób przedstawienia akcji. Jeśli zaś chodzi o zasadę gry, dawnego POPULOUS bardziej przypomina KEEPER — „trójka" nabrała cech gry typu RTS. Oczywiście, nie znaczy to, że grający w starsze odsłony POPULOUS będą czuć się zagubieni — w THE THIRD COMING wszystkie komendy są wręcz „intuicyjne". W razie zagubienia zaś, wystarczy potrzymać kursor nad nieznanym poleceniem, aby pojawił się stosowny komentarz.

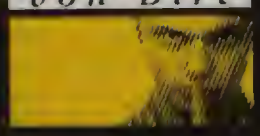
BOSKIE WARUNKI PRACY

Nie wolno się nam poddać. To pewne. Pod-

czas wojny nie ma czasu na tchórzostwo i brak zdecydowania. W mojej wizji ujrzałam wielką bitwę. Tysiąc mężów po obu stronach zginie, setka osad spłonie, ogrom kataklizmów nawiedzi tę ziemię. Musimy być silni. Gdy zwyciężymy, mój lud zaprowadzi na tej ziemi nowy ład. A ja — zostanę bogiem!

Niewątpliwie, POPULOUS 3 ma swoją własną „atmosferę". Nie zanika ona wraz z kolejnymi wydarzeniami — nawet gdy rozgrywka staje się naprawdę trudna, użytkownik wciąż ma ochotę zobaczyć, co wydarzy się za chwilę. Na ten unikalny klimat składa się wiele czynników. Z pewnością, mają nań wpływ prześliczna grafika oraz nastrojowa muzyka, lecz najważniejszą rolę odgrywa duża swoboda działań i ogromny świat gry. W misjach, kiedy do dyspozycji kandydata na boga stoją już potężne czary i imponujące technologie, czuje się prawdziwie boską moc. Chcesz zburzyć tamten fragment łańcucha górskiego, aby powstałą doliną posłać armię wojowników? Proszę bardzo. Jeśli masz ochotę, możesz pomóc wojom, gnębiąc wrogie plemię widowiskowymi zaklęciami, takimi jak grom z jasnego nieba czy rój pszczół-zabójców. Akcja dzieje się w różnych strefach klimatycznych, o różnych porach doby i w nie zawsze sprzyjających warunkach pogodowych. Wpływa to na rozgrywkę i dostarcza wrażeń estetycznych: wyobraź sobie wyłaniające się zza tonącego w ciemnościach wzgórza, rozświetlone dziesiątkami lampek miasteczko przeciwnika... albo erupcję wulkanu wśród nocnej ciszy.

Spodobał mi się ten świat — dumnie wznoszące się wzgórza, zieleń trawy przechodząca łagodnie w piasek plaży, mniejsze bądź większe drzewa oraz falujące wiecznie morze. Do tego należy dodać jeszcze wygląd poszczególnych zabudowań. Naprawdę, nie wiem, jak udało się to osiągnąć, ale tu naprawdę ma się do czynienia z żałosnymi chatami — wręcz łeplankami — a nie jedynie ze zlepkiem tekstur!



Oczywiście, nie poddałbym się łatwo takim wzruszeniom, gdyby nie dobrze opracowana grafika. Jest ona świetna od początku do samego końca. Doskonałe, wprowadzające w klimat gry intro, potem menu opcji, gdzie kursor jest jednocześnie źródłem światła (w zależności od jego położenia, cienie zmieniają kąt nachylenia oraz długość), wreszcie — poszczególne levele. Niech o wartości szaty graficznej świadczy fakt, że nawet bez akceleratora sprzętowego świat THE THIRD COMING jest prześliczny, a gra działa bardzo sprawnie. To już prawie się nie zdarza.

Równie efektownie przedstawia się kwestia udźwiękowienia. Wprawdzie gra została w pełni zlokalizowana, ale trudno to dostrzec. Fantastycznie modulowany głos szamanki we wprowadzeniu oraz pojawiające się podczas rozgrywki napisy, to praktycznie wszystko. Nie świadczy to bynajmniej o lenistwie tłumaczy — ludność świata POPULOUS: THE THIRD COMING porozumiewa się bowiem swym własnym językiem, który ze zrozumiałych powodów został pozostawiony zgodnie z oryginałem. Kolejna rzecz, której pomysłu i wykonania należy pogratulować i pozazdrościć: zgłoszenia, zapytania i potwierdzenia rozkazów występują w różnych konfiguracjach i dialektach, brzmiąc jednak nieodmiennie bardzo... obco! — co ciekawe — inteligentnie. W tle pozostaje reszta udźwiękowienia, nieco zagłuszanego muzyką. Świetną, lecz — o dziwo — przez cały czas stonowaną, spokojną, przywodzącą na myśl eksplorację nieznanych i egzotycznych krajów. A do tego pasującą do wszystkich wydarzeń.

NAJNOWSZY TESTAMENT

Kiedy lud otrząśnie się po wielkiej wojnie, pozostaną mu jedynie zgliszcza. To, co jest już stare i zastałe, wymaga radykalnych zmian. Na gruzach starego, powstanie nowy świat. Moje plemię będzie pamiętać, że to ono zwyciężyło. O pomoc w pracy nad budową porządku świata ludzie będą modlić się do swego boga. Do mnie.

Trzecia odsłona gry to zarazem jej nowe wcielenie. Słowo „kontynuacja" zyskało nowy wymiar. POPULOUS zachował dawne walory uzależniające, objawiając się jednak odmienionym. Może to i dobrze — umiejętne odgrzanie starego, wykorzystanego już pomysłu, okazuje się być trudnym zadaniem. Po DUNE 2000 pozostał jedynie niesmak, THE THIRD COMING pokazał zaś, że można skupić się na usprawnieniach bez obawy, że forma zawładnie nad treścią.

PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

owy numer już w sprzedaży

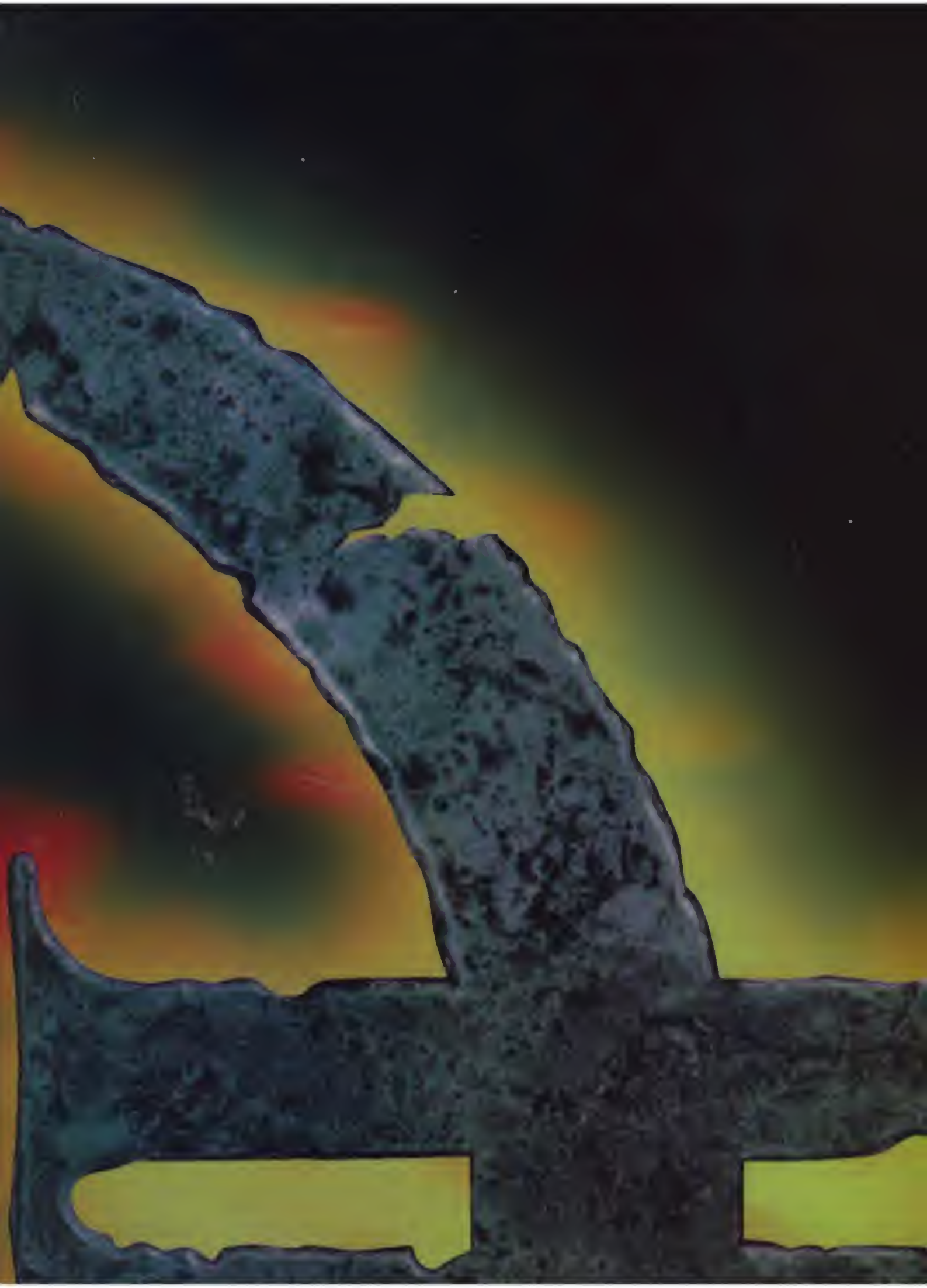
magazyn internetowy WWW

w-mag.com.pl

Reset
MAGAZYN CYBER NIEKRYTYCZNY

Reset
NIEKULTURALNY

Fallout 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
Interplay™



z wszystkich dziewcząt tyś jedyna...

...szukajmy się

TOTAL AIR WAR

Zespół DID wydając LF2000 dołączył do czołówki firm opracowujących komputerowe symulatory lotnicze. Niedawno wydany TOTAL AIR WAR to najbardziej rozbudowany symulator z hangaru DID.

W TOTAL AIR WAR, podobnie jak w poprzednim symulatorze DID — F-22 ADF, możesz pilotować najnowocześniejszy i najbardziej rozreklamowany myśliwiec świata — F-22. Twórcom komputerowych symulacji bynajmniej nie przeszkadza fakt, że większość parametrów technicznych prawdziwego F-22 jest albo nieznana, albo, co gorsza, sprzeczna w różnych źródłach. Nic to — czego chłopaki z DID nie znali, to sobie dopowiedzieli i tak mamy symulator samolotu, którego nie ma nawet w regularnej służbie US Air Force. Generalizując — TOTAL AIR WAR to bardzo zmodyfikowany F-22 ADF.

TOTAL AIR WAR to symulacja, w której ogromny nacisk położono na opracowanie realistycznej kampanii wojennej rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Na ową kampanię składają się dwa podstawowe elementy. Z jednej strony szeroki wachlarz opcji umożliwiających graczowi prowadzenie skomplikowanych działań taktycznych, zaś z drugiej, rozbudowane algorytmy zarządzające sztuczną inteligencją twoich podwładnych i, oczywiście, twojego przeciwnika. Po wykonaniu kilku misji trzeba przyznać, że autorzy TOTAL AIR WAR w większości spełnili swoje zapowiedzi. Algorytmy tworzące i kierujące kampanią są więcej niż imponujące. Okazuje się, że nawet rozwiązania podobnych sytuacji mogą być zaskakująco odmienne. Bardzo fajnym pomysłem jest sposób kontroli całej gry — w warstwie taktycznej gracz jest dowodzącym kontrolerem, pracującym na pokładzie olbrzymiego AWACS'a. Mając do dyspozycji aktualizowane niemalże co sekundę dane, musisz kierować wszystkimi sojuszniczymi maszynami, znajdującymi się w obszarze działań wojennych. Z początku zarządzanie grą może wydawać się bardzo skomplikowane, ale z czasem docenia się wkład pracy włożony w opracowanie interfejsu użytkownika. Mnogość ekranów i map w pewnym momencie przestaje być dezorientująca — wszystkie dane stają się coraz przejrzystsze i potrzebniejsze.

F-22 realistyczniejszy niż w rzeczywistości...

Oczywiście TOTAL AIR WAR to nie sama kampania. To przede wszystkim symulator. Już F-22 ADF był grą rzetelnie przygotowaną. Teraz

PRODUKCJA: DID/Infogrames

WYMAGANIA: P90 16 MB RAM Win95

UWAGI: Symulacja z górnej półki.

„Nikt nie ma nade mną władzy — żaden człowiek, żaden bóg, żaden książę. Jakiż to wiek ma prawa do tych, którzy są nieśmiertelni? Jakaż to władza ma prawa do tych, którzy pokonali śmierć? Zwołajcie swe przeklęte łowy. Zobaczymy kto będzie wrzeszczał, kiedy pociągnę go ze sobą do piekła."

WAMPIR: Maskarada™

Narracyjna Gra Fabularna

... bestiami jesteśmy, by bestiami się nie stać... oto pierwszy krok w ciemność

Pytajcie w salonach EXPIK i księgarniach

ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22
00-961 Warszawa
tel./fax (022) 36 88 31
tel. (022) 634 47 90
P.B.K. S.A. IX O/W-wa,
nr konta 11101040-529194-2700-1-77

Logo White Wolf i World of Darkness są znakami handlowymi firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wampir: Maskarada, Wampir: Podręcznik Gracza, Przewodnik Gracza, Sabat, Mumia: Druga Edycja są znakami handlowymi firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Copyright © 1998

Warbirds

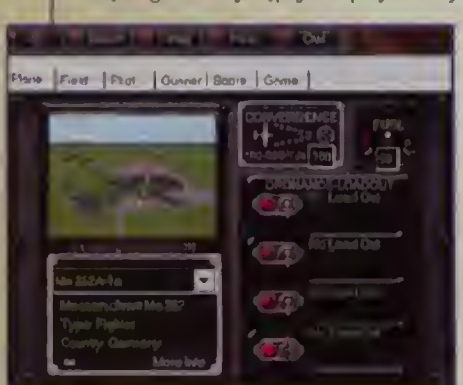
Lot bojowy? Tylko za okazaniem karty kredytowej.

ptaszek
CeFeK

PRODUKCJA: Interactive Magic
WYMAGANIA: P-90, 50 MB HDD, modem 9600
UWAGI: A impulsy biją

towej. No, a gdy uważasz, że dostępne samoloty są zbyt nowoczesne, możesz poczekać, aż „Interactive Magic" wyda zapowiadaną DAWN OF ACES — grę opartą na tych samych założeniach co WARBIRDS, ale osadzoną w czasie i realiach Pierwszej Wojny Światowej. Można będzie polatać Sopwith Camelem czy Fokkerem DR.I!

Menu gry, którym posługujesz się w celu skonfigurowania rozgrywki, wyboru samolotu i grania jest „intuicyjne". Głównym ekranem jest wieża kontrolna. Graficznie produkcja stoi na poziomie poniżej przeciętnego. Nie występuje na przykład wymodelowana ziemia, a szczytem marzeń są krajobrazy takie jak z ACES OVER EUROPE. Jeśli jednak jesteś szczęśliwym posiadaczem akceleratora graficznego kompatybilnego z Direct3D, to gra będzie wyglądała trochę lepiej — wszystko będzie rozmyte i wygładzone. Ale fajerwerków nie powinieneś oczekiwać, bowiem jeśliby któryś z komputerów podłączonych do serwera WARBIRDS nie nadążał z obliczeniami, automatycznie wszyscy odczuliby zmniejszenie liczby wyświetlanych klatek na sekundę. Jeśli chodzi zaś o dźwięk, to nie ma co gadać po próżnicy. Jest O.K. i nic ponadto.



Czy ta gra przyjmie się w Polsce? Szczerze wątpię. Mało komu uśmiecha się wizja długich posiedzeń w Internecie (czy raczej płacenia za nie) i płacenia samemu producentowi za każdą godzinę spędzoną „w powietrzu". Już aby założyć konto do grania, potrzebna jest karta kredytowa. Rozgrywka nie jest tania — sześćdziesiąt minut powietrznych akrobacji kosztuje kilka dolarów. Do gry w wersji pudełkowej (w odróżnieniu od tej ściąganej z sieci) dołączony jest kupon, którego wysłanie powoduje zwiększenie kredytu na granie o czas wart 20 funtów. Czy to się wam kalkuluje, czy nie — osądźcie sami. Gra się przyjemnie, ale po łączu stałym o dużej przepustowości. Jeśli miałbym za to płacić haracz TP S.A., to raczej nie włożyłbym krążka do czytnika.

Szkoda, że niewielu graczy z Polski spotka się w przestworzach serwera Interactive Magic. Niestety, ogólny rachunek kosztów wychodzi na niekorzyść WARBIRDS. Za droga dla nas ta wojna. A na usta ciśnie się pytanie: jak bez plastikowych pieniędzy mamy wejść do NATO?

Znakomita seria fantasy...
już w sprzedaży

MAGIC The Gathering™

Multiwersum Dominarii liczy tysiące lat epickiej historii. Powstanie i upadek imperiów, wielkie bitwy i magia. Magia, o którą walczą wszyscy. Magia, która zapewni władzę i bogactwo. Dzieje wygranych i przegranych, wielkie namiętności: miłość, nienawiść, przyjaźń i zemsta. Zwykli ludzie postawieni w obliczu wyzwań, które wydają się ich przerastać. W każdej powieści z serii MAGIC poznajemy kolejne odsłony z historii Dominarii.

Pytajcie o te książki w salonach EMPiK i księgarniach.

INFORMACJE DOTYCZĄCE SPRZEDAŻY HURTOWEJ, DETALICZNEJ I WYSYŁKOWEJ:
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22 tel./fax (022) 36 88 31
00-961 Warszawa tel. (022) 634 47 90
P.B.K. S.A. IX O/W-wa, nr konta 11101040-529194-2700-1-77

Magic: The Gathering™ jest znakiem handlowym Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyższa szkoła jazdy

Academy Deck

Tym razem zajmiemy się rzeczą prostszą niż w poprzednim artykule, a mianowicie dostępną stosunkowo tanio skonstruowaniem talią stosunkowo zgodnie z zasadami nowej wersji 12 (czyli 5th edition, Tempest, Stronghold i Urza's Saga). Artykuł ten jest adresowany do osób dla których bez problemu grać i regularnie wygrywać dla przynajmniej średnią zmotywowaną Magic The Gatherings.

Mam nadzieję, że po dokładniejszym przyjrzeniu się tej liście wielu z was wie już na jakiej zasadzie funkcjonuje deck tym niemniej dla pełnej jasności przedstawię ogólnie założenia.

Talia potrzebuje niezwykle dużych zasobów many i to w jak najkrótszym czasie. Osiągamy to za pomocą tanich młodszych artefaktów (Diamondy i Petale za 0 many oraz Mana Vaulty za 1 manę). Artefakty te oprócz tego że same przyspieszają talię stanowią pożywkę dla dalszych Tolarian Academy, które to lądy w sprzyjających okolicznościach mogą dawać jednym zaklęciem sporo ilości niebieskiej many. Dwa szybka produkcja many przydają nam się do uzyskania głównego układu talii, a mianowicie wyłożenia bardzo drogiego (6 many w tym 4 niebieskie) Mind over Matter, a następnie z jego pomocą odtapowywanie Tolarian Academy co daje nam po kilkukrotnym powtórzeniu manewru w jednej turze kilkadziesiąt niebieskiej many, którą wykorzystamy na dociąganie kart za pomocą zaklęć takich jak Stroke of Genius, Time Spiral czy Windfall, aż do momentu, gdy będziemy mogli zmusić przeciwnika do wzięcia tak dużej liczby kart, że skończy mu się biblioteka — nie będzie miał już co dobierać, co będzie oznaczało nasze zwycięstwo. Być może brzmi to cud skomplikowanie, jednak po kilkukrotnym przeczytaniu staje się w pełni jasne i zrozumiałe.

Jak wspomniałem, Academy Deck jest talią szybką. Może się nawet zdarzyć zakończenie pojedynku w pierwszej turze (choć na pewno niezbyt często), a jako średnią liczę tu potrzebną do "uruchomienia" układu można założyć 4. Przedstawię przykładową rozgrywkę, którą kończymy w drugiej turze (naprawdę takie się zdarzają już nie tak rzadko).

Mam nadzieję, że po dokładniejszym przyjrzeniu się tej liście wielu z was wie już na jakiej zasadzie funkcjonuje deck, tym niemniej dla pełnej jasności przedstawię ogólnie założenia.

Talia potrzebuje niezwykle dużych zasobów many i to w jak najkrótszym czasie. Osiągamy to za pomocą tanich młodszych artefaktów (Diamondy i Petale za 0 many oraz Mana Vaulty za 1 manę). Artefakty te oprócz tego że same przyspieszają talię stanowią pożywkę dla dalszych Tolarian Academy, które to lądy w sprzyjających okolicznościach mogą dawać jednym zaklęciem sporo ilości niebieskiej many. Dwa szybka produkcja many przydają nam się do uzyskania głównego układu talii, a mianowicie wyłożenia bardzo drogiego (6 many w tym 4 niebieskie) Mind over Matter, a następnie z jego pomocą odtapowywanie Tolarian Academy co daje nam po kilkukrotnym powtórzeniu manewru w jednej turze kilkadziesiąt niebieskiej many, którą wykorzystamy na dociąganie kart za pomocą zaklęć takich jak Stroke of Genius, Time Spiral czy Windfall, aż do momentu, gdy będziemy mogli zmusić przeciwnika do wzięcia tak dużej liczby kart, że skończy mu się biblioteka — nie będzie miał już co dobierać, co będzie oznaczało nasze zwycięstwo. Być może brzmi to cud skomplikowanie, jednak po kilkukrotnym przeczytaniu staje się w pełni jasne i zrozumiałe.

Jak wspomniałem, Academy Deck jest talią szybką. Może się nawet zdarzyć zakończenie pojedynku w pierwszej turze (choć na pewno niezbyt często), a jako średnią liczę tu potrzebną do "uruchomienia" układu można założyć 4. Przedstawię przykładową rozgrywkę, którą kończymy w drugiej turze (naprawdę takie się zdarzają już nie tak rzadko).

Mamy tu bardzo interesujący deck, wykorzystujący wiele nowych zaklęć z Urza's Saga — jest tzw. Combo-deckiem — talią dążącą za wszelką cenę do uzyskania potężnego układu kart, w praktyce gwarantującego zwycięstwo. W tej chwili w żaden sposób nie można przewidzieć czy Academy Deck będzie rzeczywiście obecny na scenie turniejowej Type II — piszę te słowa w przededniu dopuszczenia Urza's Saga do sankcjonowanych oficjalnych turniejów constructed — tym niemniej już teraz można powiedzieć, że talia dysponuje zaskakująco dużym potencjałem i jest szybka i skuteczna. Nie jest niestety talią tanią, dostępną dla każdego — kompletowanie potrzebnych kart może nas kosztować tęgich kilkaset złotych. Mimo to zachęcam do zabawy z Academy Deckiem, choćby za pomocą proxów.

Ale przejdźmy do rzeczy. Na początku przyda się dokładna lista kart w talii (jest to moja prywatna wersja, jednak prawie nie odbiega ona od popularnych w chwili pisania artykułu standardowych):

16 Island	4 Mind over Matter
2 Ancient Tomb	4 Stroke of Genius
4 Tolarian Academy	4 Time Spiral
4 Mox Diamond	4 Windfall
4 Lotus Petal	4 Intuition
4 Mana Vault	2 Brainstorm
1 Voltaic Key	3 Mana Leak

Pierwsza nasza tura: ciągniemy 7 kart, wystawiamy: Island, Mox Diamond (discardując ląd), Lotus Petal oraz Mana Vault. Następnie rzucamy (z pomocą Mana Vault) Windfall, co pozwala nam wyrzucić aktualną, nieco pustą w tej chwili rękę i pociągnąć 7 kart. Wystawiamy np. drugiego Mana Vault.

Pierwsza tura przeciwnika (załóżmy, że gra czerwonym, agresywnym deckiem): Wystawia Mountain i Mogg Fanatic.

Druga nasza tura: Nie odtapowujemy Mana Vaulta (dostajemy z niego 1 damage). Dociągamy kartę i wystawiamy Tolarian Academy. Tapujemy nasz nowy ląd (dostając 4 many niebieskie), tapujemy również drugiego Mana Vaulta. Wykładamy Mind over Matter (zostaje 1 mana bezkolorowa w mana pool). Discardujemy cokolwiek, odtapowujemy Academy, tapujemy je znów dostając kolejne 4 many. Manewr powtarzamy kilka razy, aż zostanie nam w ręku tylko jedna karta, Time Spiral, z pomocą której dociągamy kolejne 7 kart oraz odtapowujemy nasz legendarny ląd. Prawdopodobnie wyłożymy jakieś artefakty za 0 many, resztę kart będziemy discardować by odtapowywać Tolarian Academy. I znów ostatnim zaklęciem (np. Stroke of Genius) dociągamy kolejną porcję kart. W końcu będziemy w stanie wyprodukować tak dużo many, że zmusimy przeciwnika (z pomocą zaklęcia Stroke of Genius) do dobrania większej liczby kart, niż ma on w swojej bibliotece. Wygraliśmy.

Po tym przykładzie można zająć się dokładniejszą analizą talii i szczegółami dotyczącymi poszczególnych kart.

Bezdyskusyjnie potrzebne nam są duże ilości artefaktów z minimalnym kosztem wyłożenia — sensowną liczbą wydaje się 12 do 15. Dziwić może obecność Voltaic Key, jednak w momencie, gdy brakuje już artefaktów manodajnych, możemy z jego pomocą też pośrednio zwiększać zasoby many, odtapowując Mana Vault.

Liczba zaklęć dobierających karty również musi oscylować w okolicach 12. I w tej dziedzinie widzimy pewną specjalizację. Windfall jest stanowczo najlepszy na samym początku, gdy jeszcze przeciwnik ma pełną rękę, później jego użyteczność zazwyczaj spada (oczywiście oprócz bardzo specyficznych sytuacji, kiedy to np. nie mamy jeszcze na stole Mind over Matter i chcemy je jak najszybciej dociągnąć). Stroke of Genius z kolei przydaje się w dalszej fazie gry, gdy już możemy wyprodukować dużej ilości many — dodatkowo jest właściwie jedyną kartą w talii która w sposób bezpośredni zapewnia nam zwycięstwo zmuszając przeciwnika do ciągnięcia z pustej biblioteki. Time Spiral jest zaś zaklęciem, które nie tylko zapewni nam nową, pełną rękę, ale również odtapuje Tolarian Academy (i inne lądy) oraz pozwoli nam wtasować graveyard do biblioteki, co często bywa przydatne (gdy np. zużyjemy już wszystkie Stroke of Genius).

Talia zawiera też nieco kart związanych z manipulacją biblioteką — musimy wszak pomagać szczęściu. Robimy to za pomocą Intuition (które dostarcza nam żądaną kartę) oraz Brainstorm (który co prawda pozwala nam tylko na sprawdzenie samego czubka biblioteki, jednak w praktyce bardzo często okazuje się to wystarczające). Kart związanych z manipulacją biblioteką może być od 0 (nie polecam) do nawet ponad 8.

Wolne miejsce wypełniamy kartami związanymi z kontrolą pola gry (które tak naprawdę nie są konieczne, jednak mogą być bardzo przydatne przeciw niektórym przeciwnikom). W przykładowej talii są to trzy sztuki Mana Leak.

Po takim przeglądzie można pomyśleć, że Academy Deck jest talią bardzo sztywną, w której nie ma miejsca na twórczą inwencję. Na szczęście to nieprawda. Oprócz minimalnych zmian typu odjęcie jednego lądu na rzecz kolejnej kontry, możemy rozważać cały szereg zaklęć, które mają rację bytu w tej talii. Pozwolę sobie wymienić te częściej stosowane w innych wersjach: Show and Tell, Counterspell, Wasteland, Portent, Meditate, Fireball (także Power Sink, Capsize czy Twiddle). Widać więc, że wersji Academy Deck może być tyle, ile grających nią osób.

Zastanowimy się na koniec, co może stanowić największe zagrożenie dla naszej talii — rozważania takie są wskazane zwłaszcza przy konstruowaniu sideboardu (co na razie jest niemożliwe, gdyż nieznane jest jeszcze środowisko nowego Type II).

A więc, standardowo dla każdego combo decku przykry będzie discard, zwłaszcza że po wejściu Urza's Saga jest on błyskawiczny (Duress!). Jednak prawdopodobnie nawet dość szybki discard zaledwie nas spowolni - wystarczy, że dożyjemy momentu, gdy będziemy w stanie rzucić zaklęć zapełniających nam rękę. Dodatkowo niektóre wersje Academy Deck mogą „ukrywać" najważniejsze karty w bibliotece (z pomocą Brainstorm).

Kolejnym problemem może być niszczenie lądów, zwłaszcza w postaci Last Effectów (Wasteland). Jednak odpowiedzią na to będą nasze własne Wastelandy (by nie dać zniszczyć Tolarian Academy) oraz fakt, że dysponujemy 12 źródłami artefaktycznego many.

Jednak właśnie artefakty stanowią słaby punkt talii. Wszelkie zaklęcia niszczące wiele artefaktów będą bardzo mieszały nam szyki. Pocieszeniem stanowi fakt, że tego typu karty (np. Shatterstorm bądź Meltdown) są raczej rzadko widywane na turniejach. A jeśli już je zobaczymy, starajmy się właśnie na nie trzymać kontry oraz dostosujmy naszą grę do przeciwnika (wystawiajmy tylko to, co faktycznie w danej chwili konieczne). Również w odpowiednim momencie rzucony Disenchant może pomieszać nam szyki, zwłaszcza gdy nie będziemy w stanie go skontrować i straciny w wyniku tego jedyne Mind over Matter. Jednak wiedząc, że przeciwnik ma sposób na instantowe zniszczenie enchantmentu, starajmy się po prostu nie spieszyć zbytnio i ubezpieczać się za pomocą kontry. Pamiętajmy, że z pomocą Mind over Matter możemy zatapować lądy przeciwnika, co mu uniemożliwi czekanie z Disenchantem do sprzyjającego momentu.

Prawdopodobnie największym zagrożeniem będzie talia zawierająca dużą liczbę kontr. Niestety, niewiele możemy na to poradzić. Po pierwsze, musimy się bardzo spieszyć. Po wtóre, możemy trzymać w sideboardzie niespodziankę: pyroblasty (wszak mamy 8 źródeł wielokolorowej many).

Niewątpliwie ciekawym zagrożeniem jest... inna talia z Tolarian Academy. Pamiętajmy, że nasza akademia jest lądem legendarnym, czyli może być tylko jedna na stole. Pojedynek przeradza się w loterię: kto pierwszy wystawi Tolarian Academy. Ciekawym rozwiązaniem, z którym się spotkałem, jest trzymanie w sideboardzie Tidal Warriorów. Nie dość, że pozwolą na jedną turę „zdezaktywować" wrogą akademię (a w rezultacie, po wystawieniu naszej, zniszczyć), to jeszcze przeciwdziałają wrogim Wastelandom.

Ostatnim, bardzo dużym zagrożeniem jest Lobotomy. Jeśli przeciwnik zdąży użyć tego zaklęcia, to możemy mieć naprawdę wielkie kłopoty. Wszak bez Stroke of Genius nie jesteśmy w stanie wygrać. Również pozbawienie nas Tolarian Academy bądź Mind over Matter może być katastrofalne w skutkach. Cóż możemy na to poradzić? Dróg jest kilka: przyspieszenie (Lobotomy kosztuje aż 4 many), kontry bądź zapewnienie alternatywnej drogi prowadzącej do zwycięstwa (np. zamiast Stroke of Genius możemy zakończyć pojedynek za pomocą Fireball). Oczywiście, skontrowanie Lobotomy jest również bardzo komfortowym wyjściem.

Mam nadzieję, że to krótkie omówienie Academy Deck zwróci waszą uwagę na nieco bardziej skomplikowane talie bazujące na układach. Gra taką talią dostarcza olbrzymiej satysfakcji.

Michał Maciszczyk

Foul Play

Czy zastanawialiście się czasem, dlaczego wasz przeciwnik zawsze trafia z Railguna? A może czuliście podświadomie, że wyprzedza o krok każde wasze posunięcie? Wasze podejrzenia mogły niestety być zasadne: cheatowanie w grach on-line rozwinęło się ostatnio na niespotykaną dotąd skalę.

Po co ludzie oszukują? Chęć poznania nowych możliwości gry, szansa na sztuczne podwyższenie swojej wartości w środowisku sieciowych graczy, czy wreszcie okazja do zarobienia łatwych pieniędzy — to tylko niektóre z przyczyn. Motywacje są różne, skutek przeważnie podobny: chwila „dobrej zabawy" kosztem *uczciwych naiwniaków*.

Na szczęście 90% cheatowania da się wyeliminować. Pozostałe 10% jest albo niegroźne, albo niemożliwe do wykrycia zwykłymi metodami. Zabawa w policjantów i złodziei jest stara jak świat, a każde zabezpieczenie można obejść. Większość sposobów, o których tu przeczytacie, będzie za kilka miesięcy nieaktualna...

UWAGA: w tekście nie znajdziecie instrukcji dla cheatera. Wszystko, o czym napiszę, jest znane od dość dawna i nie stanowi zagrożenia dla popularności Quake w sieci.

QUAKE 1

Jedną z najstarszych form cheatowania jest słynny Stooge Bot, napisany przez Zappę, studenta uniwersytytetu Stanford. Hacker popisał się swoimi umiejętnościami, lecz przy okazji, chyba nie do końca świadomie, zapoczątkował najgorszy z rodzajów cheatowania: proxy boty. Stooge działał początkowo w systemie Linux, potem powstała wersja dla Windows. Stosunkowo niedawno rozmnożyły się przerobione wersje działające w QuakeWorldzie (podobno w Polsce nikt ich nie używa — tylko jak można stwierdzić to na pewno?).

Idea proxy bota polega na całkowitym przejęciu obsługi broni przez program. Gracz zamiast do serwera w sieci, dołącza się do „wirtualnego serwera" stworzonego przez bota. Dzięki temu pakiety gry są odpowiednio modyfikowane przed opuszczeniem jego systemu. Bot strzela z zabójczą precyzją, nie chybia praktycznie nigdy (przy dużym lagu jego skuteczność mocno spada). Żaden człowiek nie ma szans w wymianie z operatorem Stooge'a, pod warunkiem, że ten nie jest kompletnym nowicjuszem w kwakowym rzemiośle. Proxy boty to najbardziej znienawidzony sposób cheatowania, do którego wrócę przy okazji omawiania Quake2.

Przykładem proxy, choć nieco innego gatunku, jest Qizmo, autorstwa dwóch młodych Finów. Program ma dziesiątki bardzo przydatnych opcji, w tym kompresję strumienia danych pozwalającą na używanie „rate" rzędu 6000 na zwykłym modemie 28.8 kb/s. Posiada też jednak coś bardzo kontrowersyjnego — tzw. „powerup timers". Na ekranie monitora widać odliczanie czasu do pojawienia się następnego quada, oczek lub pentagramu. Wiadomości te można przesyłać automatycznie kolegom z teamu. Proxy ma też rozbudowany system raportowania stanu gry (a la Quake2) członkom drużyny, co daje całkiem sporą przewagę nad zespołem nie używającym Qizmo. Za jedyne dwadzieścia dolarów możecie stać się automatycznie lepszym teamem. Czy warto? Spytajcie własnego sumienia.

Inną metodą oszukiwania jest przerabianie map. Co powiecie na levele zupełnie pozbawione ciemnych miejsc? Wszędzie jest tak jasno, jak na Saharze w południe. Nie można się nigdzie schować. Do tego dodajcie jednobarwne tekstury ścian i podłóg oraz zupełnie przezroczystą wodę, nawet bez używania akceleratora OpenGL. Niźle, prawda? To niestety nie koniec... Jednym z bardziej wymyślnych cheatów jest usunięcie niektórych ścian. Przeciwnika widać wtedy jak na dłoni, a starzy wyjadacze i tak znają mapę na tyle dobrze, aby poruszać się po niej tyłem i z zamkniętymi oczami.

Ostatni ze sposobów, który dziś opi-

szę, polega na przerabianiu modeli. Wyobrażacie sobie quada albo pentagram z wystającymi na boki kolcami, które przebijają ściany? Widać go z kilometra. Jeszcze ciekawszy jest model gracza, z którego wystaje pięć kilkumetrowych kolców, dzięki którym widać go jeszcze zanim wyjdzie zza rogu. A może chcielibyście, aby przeciwnik po wzięciu ring of shadows nie znikał? Proszę bardzo! Odpowiednia modyfikacja załatwi także i ten problem... No problem...

Model–hacks działają praktycznie tylko w Net Quake. QuakeWorld ma zaimplementowaną weryfikację zgodności map, modeli i dźwięków z plikami znajdującymi się na serwerze, co w praktyce oznacza natychmiastowe wykrycie oszusta.

QUAKE2

Proxy boty, a raczej znienawidzony przez wszystkich ZBot, był do niedawna prawdziwą plagą internetowych serwerów. Autorem zwierza jest ten sam człowiek, który napisał Stooge'a — Zappa. Nie bardzo rozumiem, co go pociąga w niszczeniu przyjemności z gry on–line.

W przeciwieństwie do swojego starszego brata, ZBot jest ciągle udoskonalany — kilka miesięcy temu został wyposażony w radar wyświetlany na środku ekranu gracza, pokazujący rozmieszczenie przeciwników na mapie. Id Software, wypuszczając patcha oznaczonego kolejnym numerem, zmienia nieco kod sieciowy gry, dzięki czemu bot nie działa przez kilka następnych tygodni. Potem znajduje się jakiś hacker z dużą ilością czasu i debuggerem, dokonuje odpowiednich modyfikacji i zabawa zaczyna się od nowa.

Celność ZBota jest mordercza. Przy grze w sieci lokalnej trafia ponad 95% strzałów. Dostępność tego typu pomocy powoduje, że grając w internecie NIGDY nie można być pewnym, czy przeciwnik gra fair. Do historii przejdą zapewne spektakularne przypadki złapania cheatera, tak jak to miało miejsce w przypadku Slicksoula. Finalista internetowej ligi PGL, jeden z najlepszych zawodników organizacji Liga.net, został nakryty przez oglądającego grę, anonimowego obserwatora. Człowiek ten nagrał demo, będące dowodem w sprawie. Od tego czasu minęło sporo czasu i pojawiły się udoskonalone wersje bota, których działania nie można poznać oglądając zapis gry. Sprytne boty mają jednak poważną wadę — nadają się wyłącznie do strzelania z Railguna i Super Shotguna.

Ostatni miesiąc przyniósł ulgę wszystkim uczciwym graczom: powstało kilka niezależnych metod wykrywania ZBociarzy. Życie stało się piękniejsze, a organizowanie sieciowych lig nabrało znowu sensu.

Przerabianie modeli, tak jak widać to na sceenach z Q1, nie rozwinęło się jeszcze w drugiej części kwaka. Jest jednak inna metoda oszukiwania, dająca niewielką przewagę nad nieświadomym przeciwnikiem, a mająca zastosowanie także w Q1. Chodzi o tzw. fullbright skins, czyli bardzo jasne, wręcz świecące skóry. W QW oraz Q2 jest komenda, po użyciu której skóry noszone przez przeciwników są ignorowane i każdy widziany jest w ubranku „base" (Q1) lub „male/grunt" (Q2). Co robią spryciarze? Podmieniają te skóry na fullbrighty. Po takiej operacji nie da się już schować w ciemnym zaułku. No, chyba że wielki neon stojący w kącie nazwiecie „ukrytym".

W taki właśnie sposób oszukiwał Kuin, kolega Slicksoula, finalista poprzedniego sezonu PGL. Co najciekawsze, robił to na oczach setek ludzi, grając mecz o wejście do finału! Incydent stał się bardzo głośny w niedużym światku graczy, a PGL musiała się gęsto tłumaczyć. Kuin wygrał minimalnie (dwoma fragami) i zarobił o ponad tysiąc dolarów więcej.

Oszustwo wydało się już po rozdaniu nagród — wyników nie unieważniono, sprawa cuchnie aż do dzisiaj. I tyle na dzisiaj tych śmierdzących spraw i sprawek. Brak miejsca nie pozwala mi wspomnieć o kilku innych ciekawych metodach, na przykład driverach wyposażonych w funkcję X–ray (pozwala widzeć przez ściany).

Dopóki w grę będą wchodziły pieniądze (a jest ich w turniejach coraz więcej), zawsze znajdą się ludzie zdolni zrobić wszystko, aby wygrać. Jedynym wyjściem jest organizowanie zawodów tylko podczas lan–party, kiedy każdemu z graczy można patrzeć na ręce. Nawet wtedy uczciwy gracz nie jest do końca bezpieczny, co w mistrzowski sposób udowodnił Kuin, kolega Slicksoula...

CRASH BANDICOOT 3

Jest to niewątpliwie najbarwniejsza platformówka na konsolę PSX. Co więcej, dzieli ona konsolowych graczy: od czasów ukazania się części pierwszej, utworzyło sie małe grono jej wrogów. Tak, jest jeszcze paru zatwardziałców, którzy ze względu na ograniczenie swobody ruchu przekreślają tę grę. Moim zdaniem, niesłusznie: za każdym razem nowa część przygód CRASHA niesie z sobą olbrzymią dawkę humoru i nowych pomysłów.

Już po pierwszych paru minutach gry okazuje się, że rewolucyjne zmiany nie nastąpiły. Dodano dużo nowinek, ale widać też podobieństwo do poprzednich części. Zachowano starą konwencję, w

której położenie kamery wyznacza nam z góry ustaloną trasę. Pojawiły się nowe scenerie, a prawie wszyscy wrogowie to nowe, zaprojektowane od podstaw postacie. Podczas wędrówki przemierzać będziemy wiele ciekawych miejsc. Spenetrujemy korytarze kosmicznej bazy, będziemy stąpać po gorących piaskach Egiptu, ujeżdżać tygrysa na chińskim murze. Jest też parę mega niespodzianek — biedny Crash dwukrotnie znajdzie się pod wodą, będzie się ścigał na starym jednośladzie przypominającym na pierwszy rzut oka motorower Komar. Mało tego, siostra Crasha ma też przed sobą kilka ciekawych wycieczek. Co powiecie na dog fight w starym dwupłatowcu albo ślizganie się po wodzie na hydroskuterku? Wszystkie te pomysły są idealnie trafione. Każdy nowy poziom zachwyca, bohaterowie idealnie pasują do tych sytuacji i tylko oni potrafią sobie z nimi poradzić w tak (sorry, wiem, to już będzie trzeci raz) uroczy sposób.

To nie koniec usprawnień. Crash otrzymał parę nowych zdolności (dochodzą one po pokonaniu każdego bossa) — potrafi dwukrotnie wyżej skakać, dłużej wirować oraz strzelać z bazooki (!). To ostatnie, to naprawdę COŚ. Wyobraźcie sobie zadziornego kurokrada stojącego z potężną rurą na ramieniu. Laserowym celownikiem namierza kolesia, palce zaciskają się na spuście i strzela... jabłkiem.

Z PSX wyciśnięto chyba maksimum — nasze oczy miłe łechta cała plejada barw, a obiekty wyświetlane są w wysokiej rozdzielczości. Odrobinę w cieniu przepysznej grafiki znajduje się muzyka, choć wszystkie utwory są ściśle dostosowane do danego poziomu i zawsze idealnie trafiają w nastrój. Muszę także wspomnieć o rewelacyjnych efektach dźwiękowych — tu Naughty Dog wykazał się należytą perfekcją. Wszystko brzmi bardzo naturalnie, a zarazem zabawnie — czasami aż prosi się o nagrane wybuchy śmiechu...

o miodności — naprawdę starczy jej na co najmniej kilkukrotne ukończenie gry. Przed wami 25 podstawowych poziomów i pięć ukrytych. Co pięć leveli występują bossowie. Tym razem szefowie nie są leszczami. Czasami będzie trzeba nieźle się nagimnastykować, żeby pokonać któregoś działa.

CRASH BANDICOOT 3 to prawdziwa przygoda. Ta gra ma w sobie tyle pozytywnych wibracji, że postawi na nogi nawet zasuszonego narkomana z dwudziestoletnim stażem. Gdy ta gra znajdzie się w waszych domach, zapomnicie o wszystkich smutkach. A wrogom Crasha powiadam: ponuraki z was, ponuraki!

gulash & Grabarz

GWIAZDKOWA WIZYTÓWKA

Premiera najnowszego gadżetu do PlayStation — stylizowanej na Tamagotchi specjalnej karty pamięci z wyświetlaczem — została zapowiedziana na 23 grudnia 1998 roku, w Japonii. Urządzenie umożliwi wymianę danych pomiędzy użytkownikami za pomocą podczerwieni oraz współpracę z kompatybilnymi grami. A zapowiadane jest ich niemało — oto pełna lista gier, które pozwolą na zabawę z postaciami na malutkim, 32-pikselowym wyświetlaczu: MONSTER COMPRI-WORLD, GOI PIRATES, LUNATIC DAWN III, CIRCUIT WOLF II, THEME AQUARIUM, KARORINKO, STREET FIGHTER ZERO 3, PURUMUI PURUMUI, BURGER BURGER, MONSTER RACE, SHIVERS I 2 3, BATTLE INSECT, FINAL FANTASY VIII, I.Q. FINAL, CAPA, ANYWHERE TOGETHER, CRASH BANDICOOT 3, POKE TAN POKE JUKU, POCKET DUNGEON, POCKET MUUMUU, RAGUNAKYULE LEGEND, FISH HUNTER, STORE OWNER, MONSTER FARM 2, KYORO-CHANS PRINT CLUB TACTICS, HELLO KITTY WHITE PRESENT, BUSI BAIDOI, FIRE PRO WRESTLING, SUN STORY, MISTER PROSPECTOR, WORLD NEVERLAND 2, RIDGE RACER TYPE 4. Dość interesująco przedstawia się ostatnia pozycja — PocketStation umożliwi graczom skonfrontowanie swoich rekordów, a także handelek i wymianę częściami (np. na lekcji w szkole). A hodowanie Chocobosów w FF8 z daleka od konsoli? Niespodzianką jest też trzeci CRASH... Urządzenie na 100% dojdzie do Europy, pytanie tylko KIEDY? Pytamy, bo nie możemy się już doczekać.

ZGODNOŚĆ W DÓŁ, KOLOR W GÓRĘ

Dopiero niedawno Nintendo oficjalnie potwierdziło fakt, iż gry przygotowywane z myślą o nowym, kolorowym GameBoy będą także kompatybilne ze starszym sprzętem i odwrotnie. To dobrze — będzie można ewentualnie sprawdzić, czy dana gra jest rzeczywiście aż tak dobra, że warto ją mieć w kolorze.

FUTRA JAK MARZENIE

Wiemy już, że Bizzare Creations pracuje nad wyścigiem METROPOLIS na konsolę Dreamcast. Niedawno jednak wyszło na jaw, że zespół ostro rzeźbi przy drugim tytule na DC zatytułowanym FURBALS. Ma to być połączenie shootera i platformówki, oczywiście w trzecim wymiarze.

TURBODOŁADOWANIE

Rozszerzenie pamięci do Nintendo 64, które tchnie nowe życie w tę konsolkę i uzbroi ją w rozdzielczość 640x480, ma pojawić się w sprzedaży 24 listopada

1998, razem z premierą znakomitego TUROK 2 i tuż przed premierami ROGUE SQUADRON i XTREME-G 2. Równolegle z oryginalnym rozszerzeniem Nintendo swoją wersję packa wypuści na rynek niezastąpiona firma Interact. Spodziewamy się, że rozszerzenie Interact będzie tańsze. Sprzęt nazywać się będzie TURBO RAM, a jego cena nie przekroczy 30 dolarów.

TAJEMNICZY REŻYSER

Dobra wiadomość dla wszystkich posiadaczy PlayStation. Choć Capcom zapowiedział, że nowy rozdział w serii RESIDENT EVIL, zatytułowany BIOHAZARD: CODENAME VERONICA, ukaże się w wersji tylko na Dreamcast, firma nie zamierza pozostawić użytkowników PSX na lodzie. Równolegle z Weroniką pisany jest bowiem RESIDENT EVIL 3 na PlayStation!

WIĘCEJ TUROKA!

Acclaim w tajemnicy pracuje nad wiele mówiącym tytułem TUROK w wersji na Dreamcast. Być może będzie to rozszerzona konwersja TUROK 2: SEEDS OF EVIL, a może też zupełnie nowa gra.

SONY NIE CHCE WOJSKA KITÓW

Wewnętrzny zespół developerski Sony Japan (liczący kilkaset osób) został podzielony na dwie grupy i umieszczony w osobnych budynkach. Plotki sugerują, że podczas gdy pierwszy zespół będzie w dalszym ciągu zajmować się opracowywaniem gier na PlayStation, druga grupa została skierowana do prac nad grami na PSX 2. Plotka mówi też o opracowywanych równolegle dwóch nowych częściach GRAN TURISMO. GT2, ma ukazać się w połowie przyszłego roku, zaś GT3 pod koniec 1999. Kolejna nie potwierdzona informacja głosi, iż narzędzia umożliwiające developerom pisanie gier na PlayStation 2 — zestawy zwane „developer's kit" — zostaną wysłane do autorów w styczniu 1999 roku. To oznaczałoby, że PSX 2 pojawi się nie prędzej, niż w grudniu 1999.

WALTA CIĄG DALSZY

Najnowszy rysunkowy film ze stajni Walta Disneya — opowiadająca o chińskiej księżniczce dość poważna (jak na Walta) epopeja MULAN doczeka się swojej adaptacji na GameBoya. Grę wyda firma THQ. Dajemy głowę, że Disney dlubie też przy wersji na PlayStation, a będzie to naturalnie śliczny i przyjemny platformer 2D. Czego więcej chcieć?

ZARĘCZNA WIZJA

Activision przesunęło premierę platformera 3D T'AI FU na styczeń, symulatora bilardu POOL HUSTLER na czerwiec, fightera X-MEN zaś na drugą połowę 1999 roku. Chodzą plotki, że przesunięcia nie są spowodowane opóźnieniami produkcyjnymi, a tym, że firma koncentruje znaczny kapitał potrzebny na kolejne ruchy. Niedawno Activision zostało wydawcą Lucastars i ID Software, mają pewnie ochotę na więcej...

SOBOTA NIE ZAJĄC

Termin wydania DUNGEON KEEPER 2 został przesunięty o prawie pół roku — gra zamiast na Gwiazdkę '98, będzie gotowa na Dzień Dziecka 1999. Także symulatorek sterowanego radiem helikopterka R/C STUNT COPTER został przesunięty, na marzec 1999. Kolejne przesunięcia — VIGILANTE 8 z Activision na Nintendo 64 będzie gotowe najwcześniej w marcu 1999, podczas gdy dwie nowe gry Shiny — MESSIAH (PSX) i EARTHWORM JIM 3D (PSX, N64) pokażą się najwcześniej w połowie przyszłego roku!

SEGA PO CICHU KOCHA KWADRATY

Plotki mówią, że magicy ze Square otrzymali od Segi pięć zestawów Developer's Kit do produkcji gier na Dreamcast. Square nie przyznaje się do niczego.

METAL GEAR SOLID

w pierwszym tygodniu po swojej amerykańskiej premierze sprzedał się w nakładzie 350 tysięcy kopii.

PLOTY, PLOTY

Ostatnie wieści mówią, że Id Software również poczuło decemanię i zostało wciągnięte na listę developerów. Umowa przewiduje 3 tytuły, które mają obsługiwać tryb multiplayer. Pierwszym tytułem będzie podobno QUAKE ARENA, natomiast pozostałe dwa pozostają w ścisłej tajemnicy, na razie.

KREDKA MAST KRĄGŁOŚCI

Fani Lary Croft najprawdopodobniej nie ujrzą żadnego tytułu z tej serii na DC. Co prawda Jeremy Smith — współzałożyciel Core i człowiek „stojący" za TR — wyraził spore zainteresowanie możliwościami Dreamcast, jednakże z wiadomych względów jest to mało prawdopodobne. Na otarcie łez pozostaje HERDY GERDY, określona przez niego jako „grywalna kreskówka Disneya", która jest już podobno w drodze na DC.

YES, MAN — GIMEL

Zeszłoroczny action-thriller powraca w dobrym stylu. Mowa tu oczywiście o sequelu MDK, wydanym przez Shine, a obecnie tworzonym przez Bio Ware Corp na Dreamcast. MDK2 będzie jeszcze rozleglejszy, dynamiczniejszy i wyposażony w więcej bajerów. A wszystko dzięki wykorzystaniu nowego engine, o tajemniczej nazwie Omen, którego zadaniem będzie również jak najrealistyczniejsze tworzenie elementów gry w czasie rzeczywistym. Akcja ma rozgrywać się w tym samym świecie, jednakże sam sposób grania ma być w pewien sposób zbliżony do METAL GEAR SOLID. Gra jest zapowiadana na koniec '99 i zostanie wydana przez Interplay Productions.

Czy masz już
DOSYĆ
ciągłych komunikatów Two-
jego PeCeta o małej pamię-
ci RAM, małej ilości miej-
sca na twardym dysku, wol-
nym procesorze, braku ak-
celeratora...

Chcesz to
ZMIENIĆ
wpadnij do nas!!! Zbuduje
my Ci komputer marzeń a w
rozliczeniu przyjmiemy Twó
stary!!! Będziesz miał pew
ność, że wszystko co uru
chomisz zadziała a gra bę
dzie płynna. Nie trać czasu
dzwoń!!!

W ofercie także:
✓ faksmodemy
✓ skanery

EDOX

ZAPRASZAMY!!!

EDOX s.c. ul. E. Ciołka 8 pok.118, 01-402 Warsza
tel/fax: (022) 36 01 22, (0602) 71 96 37; edox@zigzag
pon. - pt. 9^{00} - 17^{00}, sobota 9^{00} - 14^{00}

Zasyłam całuski

Co roku to samo. Zbliżają się święta, i po dniach pełnych biegania po sklepach w poszukiwaniu odpowiednich prezentów i śmiertelnej walce z pływającym w wannie karpiem stwierdzamy nagle na dzień przed tym szczególnym dniem: shiiiit, zapomniałem/łam wysłać kartkę do znajomych! To koniec, oni na pewno się obrażą i będzie im smutno, i zapłaczą się na śmierć... Hmm. Jeśli znajomi mają dostęp do internetu — jeszcze nie wszystko stracone.

Instytucja elektronicznych kartek pocztowych jest prawie tak stara, jak idea wykorzystywania obrazków na WWW. Kiedy ludzie nacieszyli się już wynalazkiem poczty elektronicznej i sztuki ASCII, która pozwalała ozdobić tekstową wiadomość, ogół społeczeństwa zatęsknił za kolorowymi kartkami, które można by wysyłać cioci na imieniny, ukochanej na Walentynki, kumplowi z okazji przejścia kolejnego poziomu w Quake'u... Żeby nie było konieczności ściągania sporego nieraz obrazka na dysk, wysyłanie elektronicznych kartek odbywa się następująco: łączymy się ze stroną, oferującą elektroniczne pocztówki; wybieramy tam taką, jaka odpowiada naszym gustom i okazji, z której ją wysyłamy; podajemy imię i adres e-mail delikwenta, który ma tę kartkę otrzymać; klikamy „send" — i w zasadzie już po krzyku. Nasz adresat dostaje od robota, obsługującego stronę, czuły liścik, w którym stoi napisane: „Szanowny X, niejaki Y pragnął przesłać ci elektroniczną pocztówkę. Znajdziesz ją pod adresem: www.adres.strony.z.której.wysyłaliśmy.kartkę po podaniu hasła: xxhasło. Szybko, łatwo i przyjemnie możemy tak wysłać dowolną ilość kartek bez wyrzutów sumienia z powodu wycinanych dla produkcji papieru lasów Amazonii i bez obaw o zdrowie przygarbionego od nadmiaru przesyłek listonosza. Cała filozofia sprowadza się do jednego: gdzie takie kartki znaleźć? Oto mały a treściwy przewodnik:

Rava

http://www.rava.com.pl/kartki/

123greetings

http://www.123greetings.com/

OhMyGoodness

(http://www.ohmygoodness.com/)

Santa Claus Postcards

(http://www.santaclausonline.com/santapages/card.html)

CE Serwis

http://www.ceti.com.pl/~zm/postcards/index.htm

COMMANDOS

cz. 2

Jeszcze tylko parę morderstw i jedziemy na przepustkę!

11. IN THE SOUP

12. UP ON THE ROOF

13. DAVID & GOLIATH

14. D-DAY KICK OFF

15. THE END OF THE BUTCHER

16. STOP WILDFIRE

17. BEFORE DAWN

19. FRUSTRATE RETALIATION

20. OPERATION VALHALLA

18. THE FORCE OF CIRCUMSTANCE

DUNE 2000

Wbrew pozorom, DUNE 2000 rożni się od swej poprzedniczki. Zmiany te dotyczą głównie specyfikacji jednostek i interfejsu użytkownika, ale zmusza to gracza do użycia zupełnie innej taktyki, by odnieść sukces. Poniższy poradnik przeznaczony jest jednak dla graczy nie znających DUNE 2, gdyż weterani poradzą sobie z jej nową wersją bez najmniejszego problemu.

Wybór strony konfliktu

W D2000 mamy do wyboru trzy domy. Każdy z nich dysponuje jedną sobie tylko dostępną jednostką i oddziałem bądź atakiem specjalnym możliwym do uaktywnienia z zamku. Są to odpowiednio: Sonic Tank i drużyna Fremenów (Atreides), Deviator i sabotażysta (Ordos) oraz Devastator i atomówka (Harkonnen).

Atrydzi mają dodatkowo nalot trzech ornitopterów, poza tym wszystkie inne jednostki są ogólnodostępne w fabrykach lub za pośrednictwem portu kosmicznego. Który dom wybierzesz, powinno zależeć od twoich preferencji taktycznych. Jeśli preferujesz rozwiązania czysto siłowe i frontalny atak na pozycje wroga, to wybierz Harkonnenów i ciesz się potęgą Devastatora. Jeśli zaś grasz podstępnie, to z pewnością przypadnie ci do gustu opcja przejmowania jednostek wroga za pomocą Deviatora.

Umiejscowienie i projekt bazy

Teren, na którym możemy wznosić konstrukcje, jest niejako wydzielony od pustynnej części planety Arrakis. Na tereny górzyste można dostać się jedynie przez obniżenia (zwane dalej bramami). Jeśli liczba takich bram nie przekracza czterech, to wszystko jest w porządku. Jeśli jest ich więcej, to należy pomyśleć o przeniesieniu bazy. Ważna jest również powierzchnia, na której możemy stawiać budynki — jeśli wszystkie się nie zmieszczą, trzeba będzie wznieść dla nich drugą bazę. W DUNE 2000 nie jest konieczne budowanie osad tylko po to, by dostarczały nam surowca, ponieważ szybkie zgarniarki przewiozą nasze żniwiarki, na duże nawet odległości, w krótkim czasie.

Gdy już postawimy podstawowe budynki, powinniśmy zająć się ochroną bazy. Należy pamiętać, iż komputer w tej grze jest wyjątkowo głupi. Atakuje małymi grupami (zwykle po 2–3 czołgi i dwa razy więcej piecho-

ty), prawie zawsze przez tę bramę, która znajduje się na linii łączącej środki waszych baz. Tę też bramę należy więc obsadzić najsilniej. Stawiamy rząd od sześciu do ośmiu wieżyczek rakietowych i osłaniamy je murem tak, by pole, na którym stoi, stykało się z pustynią. Należy tylko pamiętać, by pod mur położyć również płyty fundamentowe, gdyż w przeciwnym razie będzie on bardzo podatny na uszkodzenia i szybko ulegnie biodegradacji. Tak zaprojektowana linia obrony powinna wytrzymać każdy atak. Komputer ma zazwyczaj więcej niż jedną bazę wypadową, więc trzeba zabezpieczyć wszystkie narażone na atak bramy, a i w pozostałych, na wszelki wypadek, postawić ze dwie wieżyczki — a nuż mu coś odbije i „pomyśli"?

Zdobywanie funduszy

Na początku prawie pół pustyni jest pokryte przyprawą, należy jej zebrać jak najwięcej i w jak najkrótszym czasie. Komputer, gdy zacznie mieć kłopoty z gotówką, przestanie nas atakować i przejdzie do defensywy, a my będziemy mogli spokojnie pomyśleć jak mu dokopać. Do zbierania należy przeznaczyć od ośmiu do szesnastu żniwiarek, które powinno się kupować w porcie kosmicznym gdy są tanie (najlepiej dwie trzecie ceny). Gdy mamy dużo sprzętu, komputer nawet przy najlepszych chęciach nie odetnie nas od dopływu gotówki, a nas będzie stać na uzupełnianie zniszczeń w taborze i swobodne rozwijanie armii. Należy też zaopatrzyć się w zgarniarki, których liczba powinna być zawsze o jedną czwartą większa od liczby żniwiarek, gdyż tylko wtedy transport będzie odbywał się bez zakłóceń. W bazie powinniśmy postawić sobie trzy–cztery rafinerie, by żniwiarki mogły wyładowywać towar na bieżąco, bez żadnych zakłóceń. Trzeba tylko co jakiś czas spojrzeć, czy do jakiej budowli nie ustawił się ogonek, podczas gdy inne się nudzą — wtedy należy ręcznie wydać rozkazy zrzucenia zawartości gdzie indziej.

Rozpoznanie to połowa sukcesu

Zaraz na początku należy wysłać w każdym z kierunków po dwa motocykle, by zlokalizowały bazy wroga, następnie ustalamy w nich położenie najważniejszych budynków, na których później będziemy koncentrować ataki. Koniecznie musimy zlokalizować: rafinerie, zamek, fabryki ciężkiego sprzętu, bazę budowlaną i lotniska. Kiedy już znamy jako tako topografię wrogiej bazy, wtedy szykujemy armię ofensywną i nękamy wroga nalotami i tym, co umożliwia nam zamek. Należy stosować się do kilku podstawowych zasad: nalot jest skuteczny tylko wtedy, gdy ornitoptery wykonają trzy pełne nawroty i zrzucą wszystkie bomby, dlatego należy usunąć z terenu ich działań wieżyczki rakietowe. Sabotażysta jest łatwy do wykrycia i powinien niszczyć budynki metodycznie, poczynając od najbardziej wysuniętych. Fremeni sprawdzają się tylko na pustyni, a i to w dużych grupach. Powinni stosować taktykę ataku na pojedynczą jednostkę i odskoku na z góry upatrzone pozycje, dobrze też nadają się do zwiadu i ochrony czołgów przed bazukowcami. Rakietę nuklearną możemy stosować bez ograniczeń, gdyż nie można jej zestrzelić. Najlepiej walnąć nią w rejon silnie zabudowany lub zajęty przez dużą ilość sprzętu wroga. Można również używać Deviatora do „przemalowywania" sprzętu wroga, by przetransportować go pod nasze wieżyczki, gdzie zostanie zdezintegrowany kiedy tylko odzyska „świadomość". Armia ofensywna powinna składać się z ośmiu–dziesięciu wyrzutni rakiet i piętnastu–dwudziestu lekkich czołgów, a jeśli to możliwe, to również z pięciu–sześciu Devastatorów. Nie ma co zabierać na wycieczkę Sonic Tanków, gdyż w zamieszaniu mogą zniszczyć więcej naszych niż „cudzych". Czołgi oblężnicze też nam się nie przydadzą, gdyż można je zniszczyć dwoma strzałami, a same są skuteczne tylko przeciw budynkom. Armię ustawiamy przed najgorzej zabezpieczoną bramą wroga (zwykle najmniejszą) i dajemy rozkaz do ataku czołgom, by wjechały one do wnętrza bazy wroga. Gdy związą one walką ruchome jednostki wroga, ruszamy wyrzutnie rakiet i przy ich pomocy ściągamy wieżyczki. Teraz czas na Devastatory, które muszą podjechać pod najważniejsze budynki i rozerwać się koło nich. Powinny podczas tej operacji być ochraniane przez

inne jednostki, choć same też potrafią sobie nieźle poradzić. Jeśli nie posiadamy Devastatorów, powinniśmy trzymać w odwodzie jeszcze z dziesięć wyrzutni rakiet które dopełnią dzieła zniszczenia. Przed samym atakiem dobrze jest też wystrzelić atomówkę, wysłać kilku sabotażystów lub Fremenów, by wzbudzili zamieszanie w szeregach wroga. Jeśli mamy przeciw sobie kilka baz jednego domu, to najpierw niszczymy tę wyposażoną w zamek, a potem, kolejno, najbliższe nam. Jeśli zaś mamy przeciwko sobie kilka domów, najpierw trzeba się zająć Harkonnenami (z uwagi na atomówkę i Devastatory) potem zmiażdżyć Atrydów (naloty lotnicze), a na samym końcu Ordosów (sabotażystę łatwo wykryć, a Deviator rzadko zdąży wystrzelić swój pocisk). Jeśli atak się nie powiedzie, należy się spodziewać szybkiej kontry opartej głównie na piechocie i lekkich czołgach oraz zastraszającym tempie napraw. Dlatego też atak należy szybko powtórzyć. I to już wszystko. Cel, pal, bij, zabij, ku chwale ojczyzny telu rale.

HOPKINS FBI

Z kabury wyjmij pistolet, a ze stolika zabierz śrubokręt. Na kanapie znajdziesz kluczyki do samochodu stojącego przed domem. Na bank właśnie napadli bandyci, więc pojedź tam, machnij jasnowłosemu gliniarzowi przed nosem odznaką i poproś o megafon. Użyj go do prowadzenia negocjacji z terrorystami. Zgódź się na ich żądania pod warunkiem, że wymienią zakładników na ciebie. Zgodzą się, ale gdy będą wsiadać do helikoptera, dostaniesz w głowę i stracisz przytomność. Gdy się ockniesz, bandytów już nie będzie. Przeczytaj porzuconą kartkę — jest to instrukcja obsługi bomby. Zjedź windą do głównego hallu i z półki wiszącej przy lewej ścianie wyjmij przecinacz do kabli. Za śmietniczką leży pudełko. Po otworzeniu go śrubokrętem okaże się, że to właśnie bomba terrorystów. Rozbroisz ją przecinając kable w następującej kolejności: żółty, zielony, czerwony.

Trop zabójców wiedzie do opuszczonej parceli. Zabierz stamtąd pustą butelkę, kawałek mięsa (leży w koszu na śmieci) oraz fragment sznurowadła (5625– 1536). Laboratorium zbadało sznurowadło — zabójcy ukrywają się w lesie. Jedź tam.

Podnieś lasso i zarzuć je na wystający po drugiej stronie rzeki korzeń. Idąc przez las, trzymaj broń w pogotowiu i rób z niej użytek, gdy tylko zobaczysz jakiegoś zbója. Po chwili dojdziesz do opuszczonej chatki, schowany pod kartką papieru. Sznurówkę zawieź do laboratorium FBI, a potem pojedź do głównego gmachu Biura. Pogadaj z recepcjonistką i wejdź do swojego gabinetu. W szufladach znajdziesz klucz otwierający sejf w biurku — wyjmij stamtąd granat i przejdź do gabinetu Samanty. Umów się na randkę o 8 wieczorem, a następnie pojedź windą do szefa. Po krótkim sprawozdaniu, wróć do recepcjonistki i ze swojego gabinetu zadzwoń pod numer, który ci poda

Rzuć w nią granatem. Niestety, zostaniesz zastrzelony i znajdziesz się w Nieble.

Z maszynki stojącej na barze wyjmij orzeszki, a z tarczy zdejmij strzałki. W łazience wiszą ubrania i peruka — zabierz je, przebierz się i udaj się na drugie piętro (schodami z poczekalni). Poczęstuj strażnika orzeszkami i zaproś na drinka. W centrum zmartwychwstania przesuń dźwignię po prawej, stań w kabinie i rzuć w przycisk strzałką.

Obudzisz się w miejscu, gdzie zostałeś zastrzelony. Podnieś z ziemi banknot i pędź do domu Samanty na randkę. Przeszukaj komodę i stojącą na niej wazę. Twoim łupem padnie zapalniczka i guma do żucia — zjedz ją natychmiast a aluminiowym opakowaniem zastąp przepalony bezpiecznik

w szafce obok drzwi. Z łazienki zabierz szmatkę i tabletki nasenne ukryte w szufladzie, a także lusterko znad wanny, w której pływa trup. Przeczytaj krwawy napis i pojedź do gmachu FBI. Ze swojego biurka zabierz kopertę, w której jest kaseta wideo. Obejrzyj ją w domu Samanty, a następnie udaj się na basen. Psu rzuć mięcho i połóż na wodzie lusterko — twym oczom ukażą się kolejne zwłoki. Po przeczytaniu inskrypcji i zabraniu kanistra z benzyną, pojedź do muzeum. Nalej benzyny do butelki, włóż do środka szmatkę, podpalony koktajl Mołotowa wrzuć do kominka. Kiedy woskowa figurka Ludwika XVI roztopi się, ujrzysz następne ciało i jeszcze jedną zagadkę. Droga wiedzie do kina, a konkretnie

Gdy wylądujesz na plaży, odsuń kamień leżący obok kraba i wyciągnij monetę. Dzięki niej wygrasz w kości 70 dolarów z turystami. Kupisz za nie wędkę w sklepie. Zabierz łopatę, stojącą obok hazardzistów i wróć na plażę. Kop tak długo, aż wykopiesz robaka. Załóż go na wędkę, przejdź na pomost i zarzuć. Złowioną rybkę rzuć kotu, siedzącemu przy wejściu do fabryki. Pójdź za naukowcem do baru, dosyp mu do szklanki tabletek nasennych i wyjmij z surduta kwit z pralni. W pralni otrzymasz kitel, w kieszeni którego znajdziesz przepustkę. Pokaż ją strażnikom i wejdź do fabryki.

do pomieszczenia z projektorem, znajdującego się na piętrze. Dostaniesz się tam po uiszczeniu „drobnej opłaty" u biletera. Włóż kabel do gniazdka, przesuń dźwignię i naciśnij guzik, a potem zejdź po schodach na salę kinową i obejrzyj kolejnego trupa. Ostatnia już zagadka nakazuje udać się na strzelnicę. Stań na stanowisku numer 5, wyciągnij pukawkę i huknij przed siebie. Niestety, trafisz Samantę, ukrytą za tarczą. Zdejmij jej z szyi kluczyk, a taśmę przyczepioną do paska pojedź obejrzeć do jej domu. Po wysłuchaniu przemówienia Bercksona wróć do gmachu FBI. W gabinecie Samanty otwórz kluczykiem szafkę. Znajdziesz kartkę z hasłem do jej komputera (328MHZA). Przeczytaj wszystkie dane dotyczące zniknących naukowców, a następnie poproś szefa o zgodę na wyjazd na Wyspę Kondora. Otrzymasz ją, więc pędź na lotnisko i tam przedstaw się pilotowi.

Wejdź do prawej windy i pojedź na pierwsze piętro. Otwórz drzwi obok gaśnicy i z biurka sprzątnij zapałki. W drugim pomieszczeniu na tym piętrze znajdziesz kartki papieru spięte spinaczem — zabierz spinacz. Jedź na czwarte piętro. W laboratorium, obok roślinki leżą rękawiczki. Załóż je, zjedź na drugie piętro i zamiast kabla od odkurzacza włóż do gniazdka spinacz. Ponieważ wszystkie kamery w budynku trafił szlag, możesz spokojnie wejść do najbliższego pomieszczenia i zapałką podpalić śmieci w koszu, co spowoduje włączenie alarmu przeciwpożarowego. Na trzecim piętrze jest pokój, do którego do tej pory nie mogłeś wejść — zrób to teraz i zabierz ze stołu kartę magnetyczną. Skorzystaj z niej w windzie. Dojdziesz do przystani łodzi podwodnej. Włóż kartę do czytnika po prawej stronie i wskocz do łodzi. Płyń cały czas przed siebie (w głąb ekranu), a dopłyniesz do podwodnej bazy Bercksona.

Szybko zostaniesz pojmany. W celi, w koszu na śmieci, znajdziesz pierścień. Odbij nim promienie lasera i wsiądź do trumny stojącej w sąsiedniej celi. Z laboratorium musisz zabrać strzykawkę, fiolkę zawierającą serum i butlę trującego gazu. Teleportuj też ciało Samanty. Po wyjściu na korytarz czeka cię mała jatka w stylu WOLFENSTEIN 3D. Klawiszem CTRL strzelasz, a spacją otwierasz drzwi. Skieruj się do tych w sektorze 2. Wypij serum, wyłącz główną turbinę, wstaw w otwór butelkę z gazem i ponownie włącz wentylację — trucizna rozejdzie się po całej bazie. Leć do sektora 1. Pobierz sobie krew i wstrzyknij ją do pojemnika w dużym urządzeniu, aby stworzyć swojego klona. Klon natychmiast zostanie zabity trującym gazem i znajdzie się w Niebie. Teraz będziesz nim kierował.

Powiedz Samancie, stojącej w łazience, że Hopkins ma kłopoty i poproś ją, aby za tobą poszła. W centrum zmartwychwstania teleportuj ją do Świata Żywych i wróć do poczekalni. Wyjmij gościowi sztylet z piersi i przetnij nim kable od teleportu. Przełącz sterowanie na żywego Hopkinsa i przejdź nim do sektora 3. Naciskając guzik na konsoli, przywrócisz Samancie życie. Przejdźcie razem do sektora 1 i odszukajcie drzwi w prawym skrzydle. Niech każde z was naciśnie jeden przycisk, a otworzy się tunel do kryjówki Bercksona. Hopkins musi tam wskoczyć i raz na zawsze rozprawić się z Bernlem...

Cheaty resetu zamiast

PooH

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Kody w pisz w „chat window":
king arthur — Zamienia ptaki w smoki (999 HP)
pow big mamma — Nowa jednostka — BabyPrez (Baby on trike) (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert this! — Nowa jednostka kapłańska („Saint Francis"), która zabija wrogów błyskawicami (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly — Nowa jednostka — Robot Zug 209 (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

CAESAR 3

Oto w jaki sposób zostać milionerem:
W momencie, kiedy pojawia się opcja udania się do Senatu, kliknij na ikonie Cesarza. Następnie przyznaj samemu sobie wynagrodzenie 500 denarów. Po kilku miesiącach powinieneś zebrać około 3000 denarów. Udaj się na ten sam ekran i naciśnij przycisk „Give to city". W następnym oknie dialogowym naciśnij „All", teraz naciśnij „give". Zauważ, że właśnie pozbyłeś się wszystkich oszczędności. Spokojnie. Naciśnij „Give to city" jeszcze raz. Uwaga! Nie naciskaj przypadkiem „All" — może się to skończyć mało przyjemnie. Naciśnij jeszcze kilka razy „give" — twoje oszczędności spadają poniżej zera. Przesyłaj forsę, a sam przekażesz sobie małą fortunę. Jeśli opuścisz teraz ekran Senatu, w każdej chwili możesz do niego wrócić i zarobić jeszcze kilka groszy.

DEER HUNTER 2

dh2tracker — Pokazuje na mapie jelenie i GPS
dh2shoot — Przenosi cię w pobliże jelenia
dh2deadeye — Kamera podąża za wystrzeloną strzałą lub kulą
dh2honey — Jelonki nie mogą ci się oprzeć
dh2circle — Przyczepiasz się do jelenia

ESCAPE: OR DIE TRYING (ODT)

Poprawne wpisanie poniższych kodów zostaje potwierdzone dźwiękiem:
W głównym menu wpisz:
LACRIMOSA — Po rozpoczęciu nowej gry i wybraniu postaci pojawi się nowe menu — będziesz mógł w nim wybrać dowolny poziom i sektor rozpoczęcia gry
SOPHIA — Dodaje Sophię do listy dostępnych postaci
KARMA — Dodaje Karmę do listy dostępnych postaci
Po zapauzowaniu gry (ESCAPE) wpisz w menu:
XUL — Energia na full
BOZ — Maksimum mana
JOB — Zwiększa pojemność energetyczną we wszystkich rodzajach broni
MATH — Zwiększa poziom energii we wszystkich rodzajach broni
GRABO — Zwiększa opancerzenie, poziom broni i poziom Spirit
MUMU — Zwiększa doświadczenie do maksimum
ALEX — Masz 50 żyć
RIK — Otrzymujesz wszystkie zaklęcia
VINCE — Dodaje jedną gwiazdkę do każdego posiadanego zaklęcia
CACHOU — Energia na maksa, tak samo mana, doświadczenie, pojemność broni i jej naładowanie, zwiększa pancerz, dostajesz 50 żyć, wszystkie zaklęcia dostają po 4 gwiazdki

HEOZ

Naciśnij T (pojawi się okienko dialogowe) i wpisz:
OH MY GOD — Tryb boski
TOO HARD FOR ME — Wyłącza sztuczną inteligencję

HARDWAR

Na ekranie odpalania gry wejdź do menu CONTROLS i wybierz następnie przypisywanie funkcji przyciskom na joysticku. Wybierz przycisk i przypisz mu „God Hanger". Kiedy naciśniesz ten przycisk, zostaniesz przeniesiony do hangaru, w którym możesz zaopatrzyć swego Metha w uzbrojenie, software, oraz wziąć tyle gotówki, ile ci trzeba. Uważaj jednak — w momencie, kiedy wracasz do gry, zostaniesz natychmiast namierzony. Ale kto mówił, że oszukiwanie jest łatwe?

HERETIC 2 (DEMO)

Naciśnij tyldę (~) i wpisz:
playbetter — Tryb boski
god — Też tryb boski
twoweeks — Włącza/wyłącza nieskończone Powerup
victor — Zabija wszystkie potwory
kiwi — Możesz przechodzić przez ściany
angermonsters — Potwory stają się nieco nerwowe
crazymonsters — Potwory ogarnia szał bitewny
impulse 9 — Broń i mana
impulse 10 — Wybór broni, mana na full
impulse 13 — Podnosi obiekt
impulse 14 — Zamiana w owcę
impulse 25 — Dostajesz Tome of Power
impulse 32 — Niewidzialność, buty, force cube
impulse 35 — Wyłącza potwory
impulse 36 — Zamraża potwory
impulse 39 — Możesz latać
impulse 40 — Podwyższa twój poziom o jeden
impulse 41 — Dostajesz punkty doświadczenia
impulse 43 — Całe uzbrojenie, mana, przedmioty
impulse 171 — Zamiana w Paladina
impulse 172 — Zamiana w Crusadera
impulse 173 — Zamiana w Necromancera
impulse 174 — Zamiana w Assassina
impulse 254 — Wyświetla „King Of The Hill"
give h <0-999> — Dostajesz 0 — 999 punktów energii
noclip — Przechodzisz przez ściany
notarget — Przeciwnicy cię nie zauważają
changelevel — Wybór poziomu

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Jeśli masz wersję dla Windows 95, to kliknij prawym przyciskiem myszy na skrót do gry umieszczony na pulpi-

cie i wybierz „Właściwości". Następnie wybierz zakładkę „Skrót" i przejdź do linii „Obiekt docelowy". Następnie dodaj na końcu linii /NWC (pamiętaj, że cała linia powinna znaleźć się w cudzysłowie!). Rozpocznij następnie nową grę (lub załaduj starą) i naciśnij F4 — przejdziesz do trybu okienkowego. Powinno pojawić się nowe menu „debug". Teraz możesz dać swemu bohaterowi wszystkie zaklęcia, dodawać nowe oddziały itd.

KNIGHTS & MERCHANTS

Klikając na „Storage House" wejdź na ekran przedmiotów i kliknij na następujących elementach (za każdym razem pojawi się czerwony trójkąt):
Rząd 1, przedmiot 3 (Wooden Boards)
Rząd 2, przedmiot 2 (Iron Bars)
Rząd 2, przedmiot 4 (Wine Casks)
Rząd 3, przedmiot 1 (Bread)
Rząd 3, przedmiot 5 (Cooked Meat)
Rząd 4, przedmiot 1 (Animal Hide)
Rząd 4, przedmiot 5 (Plate Mail)
Rząd 5, przedmiot 1 (Hand Axes)
Rząd 5, przedmiot 2 (Swords)
Rząd 5, przedmiot 3 (Lances)
Rząd 5, przedmiot 4 (Pikes)
Rząd 5, przedmiot 5 (Long Bows)
Następnie kliknij na pierwszy przedmiot w szóstym rzędzie (Crossbows), aby dodać po 10 sztuk każdego przedmiotu do swojego magazynu lub też kliknij na 2 przedmiot w 6 rzędzie — kończysz bieżącą misję.

LODE RUNNER 2

Podczas gry naciśnij ESCAPE — wyświetlone zostanie menu. Następnie wpisz „glazed donut" — włączasz cheaty.
Teraz wciśnij jeden z poniższych przycisków (poprawny wybór zostanie potwierdzony charakterystycznym dźwiękiem):
F3 — Powrót do poprzedniego poziomu
F4 — Skok do następnego poziomu
Alt + F12 — W trybie „single player" dostajesz pięć żyć
Alt + 8 — Nieskończona liczba bomb w trybie dla pojedynczego gracza

NHL 2 ON 2 OPEN ICE CHALLENGE

Nieskończone turbo — Turbo, Strzał, Strzał, CW Top to Top
Superbramkarz — Dół, Dół, Dół, Dół, Podanie
Uniemożliwia rzuty — Dół + Turbo, Góra + Strzał
Wyłącza asysty — CW Up to Up (powtórzyć)
Losowy wybór drużyny — Naciśnij Góra + Start w lewym górnym rogu
Małe głowy (zawodnicy) — Turbo, Turbo, Góra, Strzał, Strzał, Góra
Normalne głowy (zawodnicy) — Dół + Strzał, Podanie
Duże głowy (zawodnicy) — Przytrzymaj Podanie + Turbo, Góra
Gigantyczne głowy (zawodnicy) — Góra + Strzał + Podanie, Góra (powtórzyć trzy razy)
Mała głowa (bramkarz) — Przytrzymać Strzał, Twirl CCW
Normalna głowa (bramkarz) — Strzał, Turbo, Podanie
Duża głowa (bramkarz) — Podanie, Podanie, Turbo, Strzał, Podanie
Gigantyczna głowa (bramkarz) — Przytrzymać Podanie, CCW Top to Top, CW Top to Top
Zminiaturyzowana drużyna — CCW Bottom to Top, Przytrzymać Turbo, CW from Top to Bottom
Wielki krążek — Góra, Góra, Dół, Dół, Turbo
Cienny lód: P + T, P, P + T, P, P + S, P, P + S, P, P + S, P, P + T, P (P = podanie, T = turbo, S = strzał)

NHL '99

Kody wpisz podczas gry:
MANTIS — Zawodnikom wyrastają długie ręce, nogi i szyje
NHLKIDS — Zawodnicy zostają zminiaturyzowani
HOMEGOAL — Gospodarze zdobywają gola
AWAYGOAL — Goście strzelają gola
PENALTY — Zawodnik zostaje ukarany
INJURY — Zawodnik zostaje kontuzjowany
VICTORY — Nad lodowiskiem eksplodują sztuczne ognie
FLASH — Kamery zaczynają błyskać
SPOTS — Włącza reflektory sprzed gry
CHECK — Gra staje się odrobinę bardziej brutalna
GRAB — Podobnie jak powyżej, gracze dążą do starcia, ale nie mogą się od siebie oddalić

THE 5TH ELEMENT

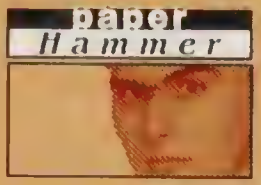
Kody wpisz na ekranie głównym, a następnie wybierz New Game:
RALPH — Wybór poziomu
JEROME — Osłona
OLIVIER — Wszystkie rodzaje uzbrojenia
FANETTE — Wszystkie przedmioty
BENOIT — Wszystkie filmy
JOEL — Włącza wszystkie cheaty

TOTAL DISTORTION

W momencie kiedy jesteś na ekranie tworzenia postaci i właśnie masz go opuścić, przytrzymaj CONTROL i wciśnij READY. W tym momencie zostajesz przeniesiony do tajnego autorskiego ekranu, gdzie możesz wybrać punkt startu dla swego bohatera, dodać kilka przedmiotów do jego plecaka, sypnąć forsą do sakiewki itp.

Skrzynka nie kontraktowa

List miesiąca



W grudniu nie wyróżniam listu miesiąca. Nie wyróżniam jednego... bo nadeszły ich setki.

Zupełnie nie spodziewaliśmy się burzy wywołanej ogłoszeniem z ostatniej strony numeru październikowego. Nagle okazało się, że wszyscy chcecie być autorami Resetu. Przysypała nas istna lawina listów i e-maili. Wygrzebujemy się spod niej z wielkim trudem, ale w końcu wygrzebiemy się. Wszystkich, którzy przysłali nam swoje teksty prosimy o cierpliwość. Niestety nie będziemy w stanie odezwać się osobiście do wszystkich, którzy do nas napisali. Gdybyśmy chcieli z każdym porozmawiać i powiedzieć mu, co powinien poprawić w swoim warsztacie literackim, musielibyśmy na dwa miesiące zrezygnować z wydawania gazety. Jeśli wasza praca wzbudziła nasze zainteresowanie, możecie być pewni, że redakcja skontaktuje się z wami w najbliższych tygodniach. Jeśli nie — to cóż, nie od razu Kraków zbudowano. Rozwijajcie warsztat literacki, przysyłajcie nam swoje teksty, kiedyś w końcu się uda. Artykuły dwóch autorów możecie podziwiać już w tym numerze. Tak naprawdę, październikowe ogłoszenie jest aktualne zawsze.

Najmłodszym czytelnikiem, który nadesłał próbkę swojej twórczości, jest ośmioletni Rafał Gwoździński. Niestety nie mamy jego adresu, a szkoda. Zgłoś się Rafale, bo czeka nagroda. Tekst nie jest co prawda zbyt długi, ale jeśli Radek w tym wieku pisze takie rzeczy, to rośnie nam tu spory talent literacki. Zresztą, sami przeczytajcie co nam nadesłał:

W roku 3285 żył sobie Plik-Kapturek. Kiedyś Plik Mama Kapturka poprosiła go: „Kapturku prześlij się przez sieć i zobacz jak się czuje twoja Babcia". Dobrze mamusiu — odpowiedział Kapturek i wysłał się przez sieć. Nagle zobaczył wirusa komputerowego — Wilka, który spytał go: „Dokąd idziesz Kapturku?" A Kapturek na to: „Do domu Babci". Wilk o nic już nie pytał tylko popędził przez sieć do Babci-Plik, wszedł do jej komputera i pożarł jej wszystkie informacje. Nagle wszedł Plik-Kapturek i też został zjedzony. Tak się składało, że obok przechodził program antywirusowy, który zabił Wirusa-Wilka. Program antywirusowy Babcię i Kapturka napisał na nowo.

Niestety, w wyniku powodzi w redakcji (tym razem wodnej, nie papierowej — pękła nam rura:), zniszczeniu uległ jeden z nadesłanych tekstów, z którego autorem chętnie przeprowadzilibyśmy dłuższą rozmowę. Zamieszczamy więc cudem ocalony fragment tekstu (mamy nadzieję, że charakterystyczny) i czekamy na telefon od jego autora.

„W przeciwieństwie do wielu innych RPG, nie są to tylko zwykłe statystyki. Mają rzeczywisty wpływ na grę — nie mając wysokiego Lockpiping nie marz nawet o włamywaniu się nocą do domów, bez wysokiego poziomu Barter szybko oskubię cię do grosza. I ostatnie, jak by je nazwać, powiedzmy „cechy charakterystyczne". Dwie wybiera się na początku, pozostałe można co pewną ilość leveli. Porównując statystyki obecne w Falloucie z innymi RPG ostatnich miesięcy, gra ze stajni Interplaya charakteryzuje się naprawdę świetnym mechanizmem kreacji bohaterów"

Śródtytuły w tym tekście to:

„Co cię czeka na zewnątrz?", „Sadyści wysiadać", „Mięsko!"... i jeszcze jeden :)

Wreszcie nareszcie jakaś normalna redakcja postanowiła wybawić mnie i wielu moich kumpli z opresji.

Mieliśmy problem, bo otworzyliśmy sektę o nowym kulcie QUAKE 2 i żeby się pomodlić musieliśmy mieć włączone komputery dzień i noc, a teraz mamy wielki plakat z logiem QUEKUSIA 2 i możemy się modlić do niego. Dzięki, dzięki i jeszcze raz DZIĘKI wam za to.

MIXER z Częstochowy

Nie ma sprawy, zawsze staramy się iść na rękę naszym czytelnikom. Nie wiem czy wiecie, ale prawie w każdym kulcie występuje jakieś święte lub przynajmniej czczone zwierzę. W starożytnym Egipcie dużym szacunkiem darzono koty — mam więc dla was dobrą radę: pogadajcie z Roosem. Jak wiadomo, jego kot ma Quake w oczach (co widać we wrześniowym numerze), będzie więc dla was idealnym obiektem kultu, a myślę, że Roos chętnie się go pozbędzie, gdyż właśnie kupił nowe słuchawki.

MUSZĘ WAM POWIEDZIEĆ, ŻE WPADŁEM. DAWNO TEMU KIEDY KUPOWAŁEM (...), A RESET DOPIERO CO RACZKOWAŁ I MU NA WEJ DO PIĄTKI NIE DORASTAŁ, BYŁEM JUŻ ZAGORZAŁYM WIELBICIELEM IRONÓW. BYŁ TEŻ KUMPEL IRO, KTÓRY CHYBA JUŻ DO WAS PISAŁ, KTÓRY WAS ZAWZIĘCIE KUPOWAŁ. JA MU DLA JAJ PALNĄŁEM, ŻE JAK W RESECIE BĘDZIE ARTYKUŁ O IRON MAIDEN TO ZACZNĘ GO KUPOWAĆ. I KU MOJEMU ZASKOCZENIU JEST. WŁAŚNIE ZYSKALIŚCIE NOWEGO CZYTELNIKA.

WIDAĆ AUTOR „UP THE IRONS!" NIEZŁE SIĘ POSTARAŁ, I POWYCIĄGAŁ TROCHĘ RODZYNKÓW Z ŻYCIA W/W JEDNAK PALNĄŁ JEDNĄ DUŻĄ BZDURĘ, KTÓRĄ CHCĘ ŻEBY SPROSTOWAĆ. OTÓŻ NA DEBIUTANCKIEJ PŁYCIE PT. IRON MAIDEN, KTÓRA DE FACTO JEST TRZECIA, NIE GRAŁ DOUG SAMPSON NA PERKUSJI, ALE CLIVE BURR. FAKTEM JEST, ŻE GRAŁ W MAIDENACH GDY POWSTAŁY UTWORY TAKIE JAK „SANCTUARY", „WRATHCHILD", „PROWLER", „IRON MAIDEN", „STRANGE WORLD" CZY „INVASION" JEDNAK NIE UCZESTNICZYŁ W NAGRANIU W/W PŁYTY. OPUŚCIŁ GRUPĘ WRAZ Z PARSONEM W BOŻE NARODZENIE '79. NAGRALI Z IRONAMI DWIE PŁYTY „THE SOUNDHOUSE TAPES" I „METAL FOR MUTHAS" JEDNAK BYŁY TO POZYCJE SPRZEDAWANE TYLKO NA KONCERTACH I W LIMITOWANYCH NAKŁADACH NP. TEN DRUGI 6000 EGZ. NIGDY NIE WZNOWIONE I MAŁO KTO O NICH SŁYSZAŁ.

DODAM JESZCZE, ŻE NA PŁYCIE „IRON MAIDEN" POPEŁNIONO BŁĄD W NAZWISKU BURRA I NAPISANO DERR. AUTOR PRZEMILCZAŁ WSZYSTKIE SINGLE, KTÓRYCH BYŁO MNÓSTWO, A WIĘKSZOŚĆ I TAK NIE ZOSTAŁA WYDANA W POLSCE. CHOCIAŻBY DO OSTATNIEGO „VIRTUAL XI": „THE CLANSMAN", „THE ANGEL AND THE GAMBLER" (WYDANY 9. MARCA BR. NA 2 TYGODNIE PRZED PREMIERĄ LP), I WYDANEGO WE WRZEŚNIU W TRZECH WERSJACH „FUTUREAL"). W TAKIM RAZIE POMYŚLCIE ILE TEGO JEST W SUMIE. POZA TYM TO OK 2,5 H MU-

ZYKI NIE WLICZONEJ DO TYCH DZIEWIĘCIU WSPOMNIANYCH W ARTYKULE.

DODAM JESZCZE, ŻE MOŻNA COŚ BYŁO NAPISAĆ O KONCERTACH, CHOCIAŻBY TO, ŻE WORLD SLAVERY TOUR '84 ZACZĘŁO SIĘ KONCERTEM W POLSCE ORAZ, ŻE NA KAŻDYM KONCERCIE HARRIS NUCI WSZYSTKIE UTWORY. I JESZCZE JEDNO. CO DO KOMPOZYCJI MURRAY'A. ZE ZNANYCH MI SKOMPONOWAŁ SAM _TYLKO_ JEDEN UTWÓR „CHARLOTTE THE HARLOTTE". I TAK POZDRAWIAM WSZYSTKICH!

Łysy

No, mam nadzieję, że teraz jesteś usatysfakcjonowany — artykuł został uzupełniony. Oczywiście, że można było napisać wiele o koncertach i o całej masie innych ciekawych spraw związanych z Ironami, ale zauważ, że i tak poświęciliśmy im cztery strony. Wiem, że to mało jak na taki temat–rzeka, ale gdybyśmy chcieli wyczerpać zagadnienie, to należałoby cały numer poświęcić Ironom. Odloty to zaledwie część pisma, pokazująca, że świat nie wyłącza się razem z komputerem. Zresztą, co ja się tłumaczę... jeszcze się taki nie urodził, co by wszystkim dogodził. Witamy nowego czytelnika.

CO MA OZNACZAĆ TO ZDJĘCIE — TEWY DOLNY RÓG ZE STRONY 27 (W NUMERZE LISTOPADOWYM PRZYP. RED.)? SAMO ZDJĘCIE (MAM NA MYŚLI PANIENKĘ W SAMYCH MAJTKACH) BYŁOBY DOBRE GDYBY NIE WASZA DURNA „CEZURA"!!!! BOICIE SIĘ STARYCH DEWOT? LASKA NAPRAWDĘ JEST ŁADNA WIĘC PO CO UKRYWAĆ JEJ WDZIĘKI???

WEE

To ty nie wiesz, że najbardziej podnieca kobieta nie do końca rozebrana?? Co do starych dewot, to oczywiście boimy się ich. Ale prywatnie, nie służbowo.

Czytam sobie artykuł o Rainbow 6. Z zaciekawieniem dojechałem do końca i czytam wymagania: P166MMX, 16RAM. Myślę sobie: no to miodzio,wyłączę parę detali i na moim p200MMX będzie chodzić jak złoto (bo przecież każdy wie jak to jest z tymi minimalnymi wymaganiami) ucieszony zacząłem się już przymierzać do kupna tej gry, a tu nagle w (...) czytam: R6 na P2 266 działa raczej kiepsko. Więc mam do was ogromną prośbę, w ocenie zamiast rubryki „wymagania", które pewnie ustala producent, a które zwykłemu graczowi nic nie mówią umieśćcie rubrykę: wymagania, przy których nie dostaniesz nerwicy.

ATIS

Jak wiadomo, nowe generacje sprzętu powstają ostatnio dwa razy w miesiącu i twórcy gier, niestety, skrupulatnie to wykorzystują, przerzucając koszty na graczy. Po co wydawać pieniądze na żmudne i kosztowne optymalizowanie kodu, jeśli można powiedzieć: „Idź, kup sobie szybszy sprzęt". Niedawno szok sprzętowy powodował Unreal i nie minęło jeszcze pół roku jak pokazał się Tresspaser, powalając wszystkich na kolana (najlepsza pozycja do żebrania o kasę na nowy komputer). W związku z tym, niektórzy producenci jako minimalną konfigurację podają taką, na jakiej gra w ogóle raczy się odpalić. Zaś do płynnej gry trzeba mieć zazwyczaj sprzęt o wiele lepszy — i w zasadzie tak należy czytać tę rubryczkę. Na dzień dzisiejszy minimalna konfiguracja sprzętowa dla gracza to P200MMX, 32MB RAM i akcelerator 3Dfx. Na takim sprzęcie pewnie jeszcze trochę pogracie, ale za rok też będzie się nadawał do kompletnej wymiany. Przykro mi, to naprawdę nie zależy ode mnie.

Sądzę, że powinienem podzielić się moimi spostrzeżeniami, gdyż uważam, że mogą zaważyć na sukcesie w podróży do czarnej dziury. Mianowicie mam niemal stuprocentową pewność co do tego gdzie taka czarna dziura się znajduje. Zaobserwowałem bowiem istnienie tunelu czasoprzestrzennego. Znajduje się on w Poznaniu na ulicy Marcelińskiej na trasie autobusu nr 69. Skąd ta pewność? Oto dowód: Autobus, paradoksalnie, na ulicy Marcelińskiej jeździ rzadziej niż na pozostałej części trasy. Niekroć czekam na niego na dowolnym przystanku na trasie linii 69, mieści się to między 15 a 30 minut (oficjalnie 10–15, według rozkładu). Na ulicy Marcelińskiej trzeba na niego czekać 40–60 minut, niezależnie od pory dnia (testowane w różnych porach od naprawdę wczesnoporannych, do naprawdę późnowieczornych). Wniosek: mniej więcej co drugi autobus dostaje się do tunelu czasoprzestrzennego omijając w ten sposób ul. Marcelińską. Jak wiadomo czarne dziury są związane z takimi tunelami (niektórzy twierdzą nawet, że czarna dziura to wejście do takiego tunelu). Proponuję więc zbadać rzecz dokładnie. Tymczasem pozdrawiam Red_akcję, ucałowania przekazując żeńskiej części.

Marcin 'Jimi' Dziemidzionek

Marcinie, dokonałeś epokowego odkrycia!! Właśnie przeprowadziłeś naukowy dowód, wyjaśniający dotychczas niezrozumiałe stwierdzenie „światełko w tunelu". Wszak to te zaginione w czasie i przestrzeni autobusy są źródłem tego fantastycznego blasku, który od stuleci fascynował i mamił strudzonych wędrowców błąkających się w długich, nie kończących się tunelach. Jesteś wielki! Przyszłe pokolenia z pewnością cię docenią, choć za życia nie uświadczysz zrozumienia u bliźnich. Czemu nie wziąłeś udziału w konkursie zwariowanych teorii?? Przynajmniej nagroda umiliłaby twą szarą egzystencję.

Interesuje mnie w jaki sposób komiksy takiego kogoś jak ja mogą ukazać się na stronach gazety np. takiej jak Reset. I czy to w ogóle jest możliwe?

Daniel Jaworowski

Oczywiście, że jest to możliwe. Wystarczy przysłać redakcji dowolnego pisma drukującego komiksy, na przykład Resetu, próbkę twórczości — pocztą lub wpaść z nią osobiście. Obejrzymy, porozmawiamy i może się dogadamy.

Hammer's Hall of Fame

Serdecznie pozdrawiam Mięśniaka, Abisa z Muszkiego Rangera i Briana oraz Wirusa z Wysp, Beatkę, Gośkę i Magdę z 1F z I L O. Wiedzących, a także Strzygę i Grzecha z Bytomia. Pozdrawiam tych, którzy nadesłali listy w odzewie na ogłoszenie Poszukiwany/Poszukiwana — wszystkich razem i każdego z osobna, wielkie dzięki. Pozdrawiam również resztę naszych czytelników, żeby im nie było smutno — mam nadzieję, że ominęła was jesienna depresja. Melba też ma buzi. Brzoskwiniowe, z bitą śmietaną

Umarł Celeron! Niech żyje Celeron!

marek Konderski

24 sierpnia roku 1998, Intel wypuścił na rynek nowy procesor z rodziny Pentium 2. I nie chodzi mi tu bynajmniej o p2 450MHz, lecz o całkiem nowe wersje Celeronów — 300A i 333.

standardowo z magistralą 66MHz (choć w końcu ukażą się modele 100MHz) i mają blokowane mnożniki. Oznacza to, że wersję 266 należy ustawić 4x66MHz, wersję 300 4.5x66, zaś 333 5x66. Podkręcanie możliwe jest jedynie przez zmianę częstotliwości taktowania magistrali systemowej. Dobre płyty dają użytkownikowi do wyboru następujące częstotliwości: 66, 75, 83, 100, 103, 112, 124, 133MHz — choć wątpię, aby komuś stabilnie zadziałał komputer z ustawieniami powyżej 112.

Czym więc wyróżnia się nowy Celeron, że zasłużył na miano „nowego" (przypomnę — wersje 266 i 300 to te stare —

Sprzęt testowy — Asus P2B, 128MB RAM, Diamond Viper V330, Diamond 3D Monster 2 8MB RAM.

Procesory do testów dostarczyła firma TCH www.tch.waw.pl

Ceny: 300A ok. 750zł, 333 ok. 900zł

	266A	333	373	415	464	448
			83x4,5	83x5	103x4,5	112x4
Winbench cpu32	627	657	782	831	962	698
Winbench cpu16	532	588	683	720	805	816
Winbench business	109	119	132	144	159	122
Winbench highend	63,4	67,8	77,7	87,2	94	69,4
GLquake 640x480 [fps]	45,5	45,8	45,8	45,7	49,6	45,8
Quake 320x240 [fps]	68,8	74	81,4	87,1	101,7	85,1
Quake2 glide 640x480 [fps]	66,6	72,5	79,8	86,5	91,5	86
Quake2 320x240 [fps]	33,9	38,5	42,7	48,2	52,5	44,8
Final reality	3,58	3,70	4,11	4,30	4,57	4,44
Unreal glide 640x480 [fps]	38,5	40	43,8	48	47,5	43,3
Turok glide 640x480 [fps]	86,5	95,1	110,5	120,9	137,5	104,1
Incoming glide 640x480 [fps]	52	54	59	61	58	55
Temperatura [st. Celsjusza]	38	39	40	42	48 przy 2,4V	nie dotyczy

Przegląd

Na giełdzie, tak jak [illegible] świąteczną gorączkę. [illegible] sprzętu - głównie procesory - powoli tanieje. Mamy coraz więcej kart na nowym chipie nVidii (Riva TNT). Ceny tych najtańszych, niestety, nie są atrakcyjne. Myślę, że lepiej dołożyć 50 zł i kupić firmowego Diamonda. Warto też odnotować pojawienie się kart na chipsecie Banshee, choć do najtańszych nie należą i chyba kariery u nas nie zrobią. [illegible]

cena klonów Voodoo2 spadła już poniżej 500zł.

Monitory

[illegible] 14" CMC 531X	510 zł
[illegible] 15" CMC 518[illegible]	600 zł
[illegible] 15" 105S	750 zł
[illegible] 17" [illegible]	1200 zł
[illegible] 14" [illegible]	500 zł
[illegible] 15" [illegible]	650 zł
Sony 17" CPD-200ES	1150 zł
Samsung 15" 500[illegible]	850 zł
Samsung 17" 700S	[illegible] zł
Samsung 17" 700[illegible]	2100 zł
[illegible] Electronics 15" 5[illegible]	750 zł
[illegible] 15" [illegible]	1290 zł
[illegible] 15" 1[illegible]	[illegible]50 zł
[illegible] 17" [illegible]	1100 zł
[illegible] 17" [illegible]	2320 zł

Obudowy

Mini tower	75 zł
Midi tower	[illegible]00 zł
Big tower	[illegible]75 zł
Midi tower ATX	[illegible]-220 zł
[illegible] tower ATX ENT320	310 zł

Stacje dyskietek

1.44MB	60 zł
[illegible]	[illegible] zł

Cd-romy

Samsung 32x	[illegible]35 zł
[illegible] 32x	[illegible]00 zł
Philips 3[illegible]x	220 zł
[illegible] 40x	[illegible]90 zł
[illegible] 36x	200 zł
Asus 3[illegible]x	240 zł
Creative [illegible] 3[illegible]x	[illegible]10 zł

DVD-romy

Creative [illegible] 2x 20x	[illegible]00 zł
Hitachi GD-[illegible] 2x 20x	560 zł
Creative [illegible]	
+ dekoder	[illegible] zł
Creative [illegible]	
[illegible] + dekoder	1230 zł

Dekodery DVD

[illegible]	[illegible] zł
Creative [illegible]	460 zł
Sigma [illegible] II	350 zł
STB [illegible]	[illegible]10 zł

Płyty główne

[illegible] ALI [illegible] AGP	[illegible]00 zł
[illegible] VIA MVP3 [illegible] AGP	240 zł
Lucky Star Via VP3 AGP	260 zł
[illegible] TX	245 zł
[illegible] 502VPX	200 zł
FIC [illegible] 100MHz	330 zł
Aopen AX5[illegible] ATX	325 zł
Abit [illegible]	410 zł

Płyty główne do Pentium II

Asus P2B ATX	[illegible]20 zł
ABIT BX6 ATX	[illegible]00 zł
Gigabyte GA-686 BX ATX	600 zł
PC Partner LX Baby AT	330 zł
PC Partner LX ATX	350 zł

Procesory

Pentium MMX 233	[illegible]60 zł
K6 3D 300MHz	4[illegible]0 zł
K6 3D 333MHz	[illegible]70 zł
K6 3D 350MHz	550 zł
Winchip 200MHz	200 zł
Winchip 225MHz	235 zł
Pentium 2 300MHz	830 zł
Pentium 2 333MHz	950 zł
Pentium 2 350MHz	1050 zł
Celeron 300	420 zł
Celeron 300A	520 zł
Celeron 333	[illegible] zł

RAM

8MB EDO	50 zł
16MB EDO	[illegible] zł
32MB EDO	[illegible] zł
16MB SDRAM	85 zł
32MB SDRAM	14[illegible] zł
32MB SDRAM PC100	17[illegible] zł
64MB SDRAM PC100	[illegible] zł
128MB SDRAM PC100	[illegible]00 zł

Dyski twarde

2.5GB Quantum Fireball EL	[illegible] zł
3.2GB Quantum Fireball EX	[illegible] zł
3.2GB Samsung	545 zł
4.3GB Samsung	[illegible]10 zł
6.4GB Samsung	[illegible]50 zł
8.4GB Samsung	[illegible]70 zł
3.2GB Caviar	5[illegible]5 zł
[illegible] Caviar	[illegible] zł
[illegible] Caviar	[illegible]70 zł
3.2GB Fujitsu	555 zł
4.3GB Fujitsu	610 zł
6.4GB Fujitsu	7[illegible] zł
8.4GB Fujitsu	[illegible] zł
10.2GB Fujitsu	1050 zł

Karty grafiki

[illegible] 1MB	145 zł
S3 Virge DX 4MB	110 zł
STB Velocity128 ZX AGP OEM	320 zł
Diamond Viper V330 AGP	310 zł
Diamond Viper V330 PCI	290 zł
Asus Riva 128 AGP	340 zł
Asus Riva 128 AGP	
wyjście TV	500 zł
Riva TNT Winfast	660 zł
Diamond Viper 550 (TNT)	760 zł
STB Velocity 4400 (TNT)	710 zł
Graphics Blaster (TNT)	710 zł
S3 Savage [illegible]MB	[illegible]10 zł
ATI All in wonder	750 zł
Guillemot Banshee	670 zł
Creative Banshee	650 zł
Matrox Millenium G200	
8MB SDRAM	[illegible]80 zł
Matrox Millenium G200	
8MB SGRAM	[illegible] zł

Akceleratory

Voodoo2 Diamond 8MB	630 zł
Voodoo2 Diamond 12MB	[illegible] zł
Voodoo [illegible]	260 zł
Voodoo2 [illegible] 8MB	550 zł

Karty dźwiękowe

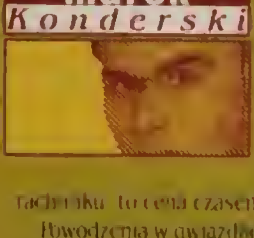
Yamaha [illegible]	[illegible] zł
Sound Blaster 16	120 zł
Sound Blaster AWE 64 PCI	175 zł
Sound Blaster AWE 128 PCI	2[illegible]5 zł
Sound Blaster LIVE!	820 zł
Sound Blaster LIVE! [illegible]	420 zł

Modemy

Zoltrix 56k FLEX [illegible]	[illegible] zł
Zoltrix 56k FLEX zewn	[illegible] zł
USR Sportster x2 wewn	[illegible] zł
USR Sportster x2 zewn	530 zł
USR Sportster x2 zewn Message Plus	[illegible]00 zł
Zoltrix 33.6 wewn	[illegible] zł
Zoltrix 33.6 zewn	[illegible]50 zł
Zoltrix [illegible] zewn	[illegible]60 zł
Acorp 56k	2[illegible]0 zł
Acorp 33.6	[illegible] zł

Ceny z dnia 8.11.98

marek Konderski



Podane ceny to średnie ceny giełdowe. Najprawdopodobniej uda się wam znaleźć sprzęt trochę tańszy, a już z pewnością znajdziecie droższy. Wszystkie ceny to tak zwane „ceny giełdowe”. Oznacza to przede wszystkim tyle, że można się targować oraz to, że często w cenę wliczony jest rachunek — wtedy gdy jest on wam niepotrzebny, może coś utargujecie. Z drugiej strony, jeśli potrzebujecie rachunku, to cena czasem może także wzrosnąć.

Powodzenia w gwiazdkowych zakupach. Choć jeśli możecie (ale pewnie nie możecie...!) to wstrzymajcie się do Nowego Roku. Będzie taniej.

Przedsiębiorstwo Techniczno - Handlowe "MATT"
90-302 Łódź, ul. Wigury 15, tel. (0-42) 636 59 24, 636 45 24
fax (0-42) 636 84 33, e-mail:ptn@matt.com.pl, http://www.matt.com.pl

Bełchatów AWEX s.c. (0-44) 632 95 23, Białystok A-Z COMPUTERS s.c. (0-85) 744 16 90, Gdańsk AR-MEDIA sp. z o.o. (0-58) 55 34 340, Katowice BASTA s.c. (0-32) 51 77 92, Kraków F.H. JASTA (0-12) 425 76 66 wewn. 102, Katowice UNISERWIS (0-41) 342 87 92, Lublin XYZ s.c. (0-81) 743 63 23, Olsztyn A.H. ALMA (0-89) 527 47 75, Opole ARWAL export - import s.c. (0-77) 74 64 43, Piła PHUP PIXEL (0-67) 212 70 24, Poznań HURT DETAL Ryszard Franczak (0-61) 867 74 57, Rzeszów LK AVALON s.c. (0-14) 852 27 07, Szczecin PPH WIZFON s.c. (0-91) 482 044, Toruń PW ULMAR s.c. (0-56) 229 11, Wałbrzych AH ELEKTROPOL (0-74) 76 136, Warszawa Biuro Handlowe STAWICKI s.c. (0-22) 631 28 73, Wrocław WALDI sp. z o.o. (0-71) 32 52 456, Tychy VIDEOBIT (0-32) 227 89 73

Joystick Logitech WingMan Force

Poczułem drgnienie Mocy...

Kiedy wszelkiej maści hełmy wirtualne okazały się wielkim niewypałem, atmosferę ziemską przeszył gigantyczny jęk zawodu. To nie echo grało — to się wydawało, że jeszcze długo nie uda się wymyślić żadnego urządzenia, które zwiększałoby sugestywność oddziaływania obrazu płynącego z komputera w kierunku gracza. Potem wymyślono skafandry wirtualne. Niestety, nieprędko trafią one na sklepowe wieszaki. Chwilowo musimy się zadowolić namiastkami. Na przykład, technologią Force Feedback.

Kto nie miał w ręku charakterystycznego, drżącego urządzenia sterującego (pisząc to mam na myśli w zasadzie tylko joysticki — pady nie mają takiej siły oddziaływania, a kierownice nie trafiły jeszcze do masowej sprzedaży), ten może mieć jedynie mgliste wyobrażenie o jakości płynących z jego używania doznań. Chcecie mieć takie mgliste wyobrażenie? To czytajcie: kiedy grałem w Descent: Freespace, czasami odczuwałem dziwne drżenie drążka. Zepsuł się, czy co — myślałem. Chociaż, wibracje wydawały mi się znajome... Okazało się, że to po prostu silniki pracują na biegu jałowym! Subtelne, delikatne, a robi wrażenie. Już nie mgliste — ekscytujące.

Przeniesienie napędu w joysticku opracowano w technologii I-FORCE 2.0 firmy Immersion. Technologia ta, jak twierdzi producent, wykorzystywana była wcześniej w zastosowaniach kosmicznych, medycznych i wojskowych (no cóż, podobno zawieszenie manipulatora w CyberManie 2 było oparte na założeniach ramienia chwytającego satelity w wahadłowcach, więc i w to jestem w stanie uwierzyć). Przewagą systemu I-FORCE nad rozwiązaniami stosowanymi w innych urządzeniach (np. w Sidewinderze firmy Microsoft) jest wyeliminowanie większości części ruchomych na rzecz bezpośredniego przeniesienia siły przez układ elektromagnesów. Jak zwał, tak zwał, faktem jest, że rzeczywiście udało się wyeliminować nieprzyjemny dźwięk, towarzyszący energicznie wykonywanym ewolucjom na cyberdrążku. Nieco większa jest także dokładność ruchów. Zakres efektów oferowanych przez forsownego Wingmana jest jednak w gruncie rzeczy taki sam.

Pewną ciekawostką jest możliwość podłączenia urządzenia do komputera za pośrednictwem portu szeregowego (RS 232) lub też przez port USB. Oczywiście, aby cieszyć się tym drugim rozwiązaniem potrzebny jest odpowiedni system operacyjny — o ile RS 232 wystarcza Windows 95, to dla USB konieczny jest Win 98 lub też odpowiedni patch.

Sprzęt, jak to zazwyczaj w takich przypadkach bywa, można wykorzystać w grach na dwa sposoby. W pełni z jego zalet cieszyć się będą właściciele gier „od producenta" obsługujących technologię ForceFeedback — tylko tam joy dążyć będzie do uwolnienia się z naszych rąk, a jego podstawa (wyjątkowo przemyślana) czasami oderwie się od stołu. W pozostałych przypadkach można skorzystać z programu przypisującego dziewięciu przyciskom, hat-switchowi oraz przepustnicy odpowiednie kombinacje klawiszy. Można nawet spróbować zagrać w Unreal. Spróbowałem. Nie polecam...

Jeśli zatem ktoś pyta, jaki joystick bym polecił, to najpierw zawsze rumienię się, potem jąkam, a na koniec odpowiadam, że najwygodniejszy jaki miałem w ręku jest WingMan Extreme. Wersja Force jest jej młodszym bratem — ta sama doskonała ergonomia plus pozytywne wibracje. Niestety, jak w przypadku większości produktów Logitechu, cena jest zniechęcająca. Sześć stów za dżojstik? Wariacka cena... ale i sprzęt dla wariatów.

PS. Jeśli ktoś może mi wyjaśnić, do czego służą dwie wypukłości usytuowane po prawej stronie oraz pod drążkiem, byłbym wdzięczny. Mi w tym momencie wysiadła wyobraźnia...

Sprzęt dostarczyła firma Tornado
www.tornado.com.pl
Cena około 600 zł

Paweł Chmielowiec

preNumerata

Uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy prenumerują RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli masz prenumeratę do listopada, otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET (grudniowy '98); do grudnia, stycznia, lutego, – otrzymasz w prenumeracie 1 dodatkowy RESET CD; do marca, kwietnia, maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD; do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset Prenumerata półroczna .....22 zł
Prenumerata roczna .....41 zł

Reset CD
1 wydanie: . . 9 zł
3 wydania: . .23 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .40 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .70 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnych numerów przyjmujemy do 20 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz otrzymać numer styczniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 grudnia. Jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od lutego. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 654-57-95.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

preNumerata przez Internet

Prenumerata
Reset CD
[illegible] wydania
[illegible]
[illegible]
[illegible]
prenumer@reset.com.pl

Imię i nazwisko
Dokładny adres
Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6 – 7.

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 27 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 51 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 94zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

preNumerata

Numery archiwalne

Reset 2.50zł/egz.

Reset CD 7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 56 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Potwierdzenie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Potwierdzenie dla właściciela

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

....

(kod) (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Opłata zł .....

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

ADAMUS PARADISUS PRESENTUJE

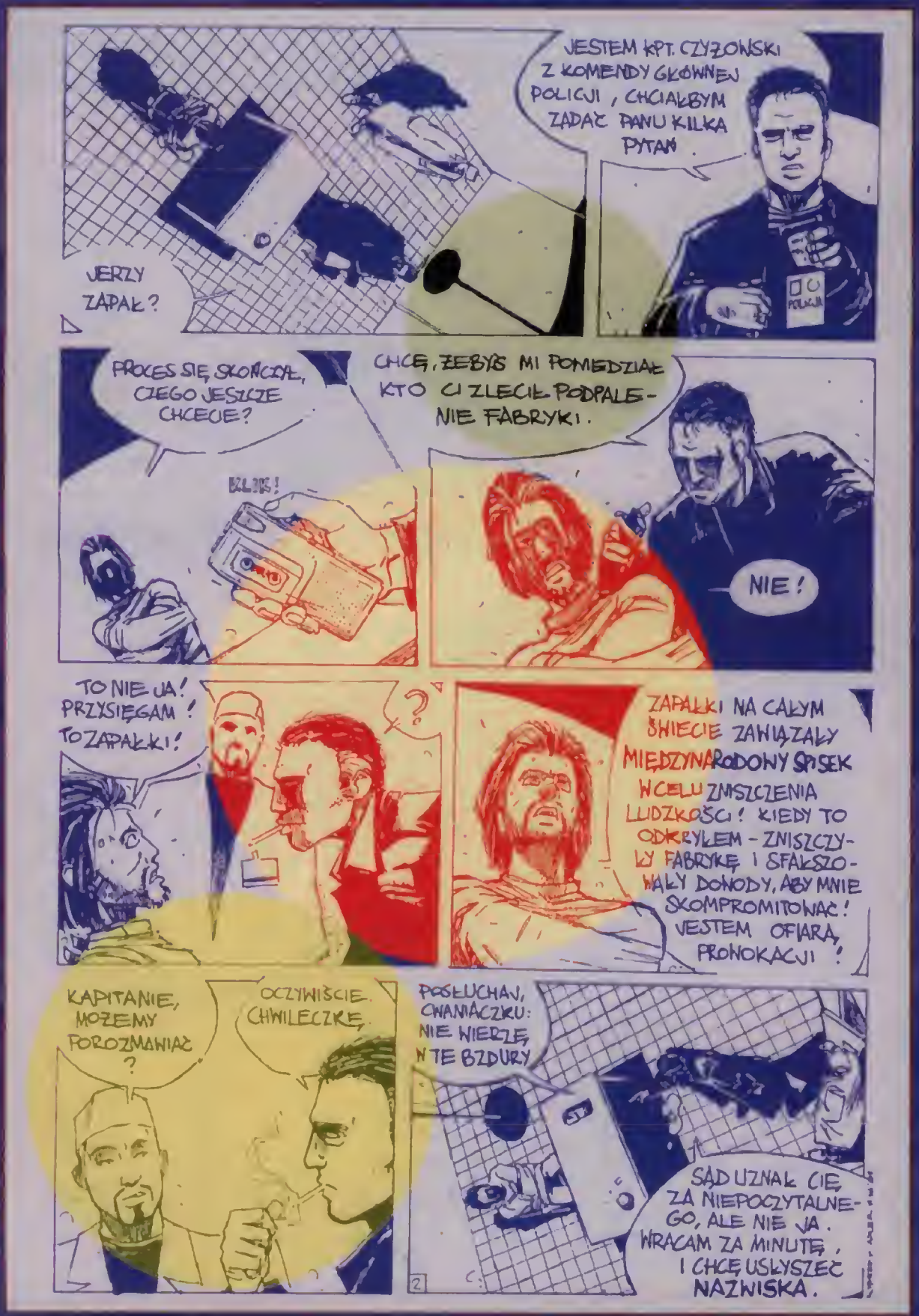
JOHNY I NOSTALGIA

W nostalgiczny nastrój wprowadziła Johnego ledwo co wypita mięta. – Ciśnienie dzisiaj niskie, a ledwo co wypita mięta robi swoje. Gdybym wypił ją choćby godzinę temu, nic by się nie działo. A tak powspominam sobie, co wspomnienia warte — stwierdził Johny.

Pierwszy obraz jaki pojawił mu się przed oczami przedstawiał urocze rodzeństwo. Bazyla i Bazylię, któremu zwierzał się z najskrytszych pragnień pięciolatka. W pewnym momencie bliźniaki pojechały z rodzicami na placówkę do Tajlandii. Odkąd zamieszkały nad Zatoką Syjamską, kontakt zanikł.

Następna wizja była mniej odległa. Parę lat temu, Johny nie mógł przez dwa tygodnie opędzić się od dziennikarzy i innych poszukiwaczy sensacji. Powodem tak gwałtownego

zainteresowania skromnym chłopakiem z przedmieści były wieści, że to on jest autorem „Księgi Ginesa". Johny prostował, że nie będąc Ginesem nie mógł napisać jego księgi. W argument ten nikt nie chciał dać wiary. Zapomniano o Johnym dopiero, gdy w pełnym dramatyzmu i patosu apelu oświadczył, że prędzej napisałby poradnik wędkarza pt. „Pstrąg potokowy po obu stronach Tatr" niż wspomnianą już księgę. Johny miał sobie za złe, że wcześniej nie urwał tych bezpodstawnych spekulacji. Na konferencji zwołanej z okazji wydania książki jeden z dziennikarzy zapytał skąd taki tytuł. Johny obrócił pytanie w żart. — Skądinąd — odparł wtedy. Potem dotarło do niego, że on jako autor „Księgę Ginesa" zatytułowałby „Księga Johnego".



Nagle Johny poczuł miętę. – Widocznie sąsiadka ledwo co wypiła miętę i też będzie wspominać — rozradował się Johny na myśl, że nie tylko jego trapi przemijanie.

Zapach świeżej mięty przeniósł Johnego ponownie do lat dziecinnych. – Jak na tamte lata nie byłem chyba zbyt dziecinny — pomyślał, wspominając kameralny koncert zespołu Vaclav & Poozon Orchestra w Helsinkach. Na to wspomnienie westchnął i zaszlochał. – To fakt — nie miałem najlepszych stosunków z rówieśnikami, ale na koncercie doznałem takich wzruszeń, jakich nie doznałby żaden ośmiolatek — cedził Johny przez łzy — a koncert był cudowny i na pewno ciekawszy od niejednej partii „Chińczyka" czy berka.

Reminiscencje zaczęły wywoływać w Johnym coraz mniej przyjemne uczucia. Odniósł nawet wrażenie, że ktoś ma jego laleczkę voodoo i naktuwa ją centralnie w pępek. Gdy ból okazał się nie do zniesienia, Johny powziął postanowienie, że już nigdy w życiu nie wypije mięty.

adeptus millerus MCVIX
Asmodeus Satanus XII

zbaw ode złego

Gecko wtulił twarz w śnieg. Ulga jak objawienie spłynęła na jego rozciętą głowę. Wokół niego padały części trafionego transportera. Leżał tak przez chwilę, pomiędzy stygnącą z sykiem maską a dymiącym fragmentem błotnika. Śnieg wokół niego stawał się coraz czerwieńszy — krew z rozciętej twarzy płynęła strumieniem. Usiłował się podnieść, jednakże poharatane ciało odmawiało posłuszeństwa.

— [illegible] — jęknął, padając [illegible].

[illegible] pogarszała się. Czarny dym [illegible] się nad [illegible] śnieg [illegible]. Przetarł [illegible]. Rozejrzał się [illegible] po okolicy.

[illegible] przed nim potężny czołg rozjeż[illegible] zaś wokół [illegible]

[illegible]

dzian nijak nie nadawał się do walki. Już dawno stracił zimną krew. [illegible] wyczołgał się z zaspy śniegu. Kilkoma uderzeniami kolby pobił dwóch przeciwników, zaś teraz, unurzany krwią, [illegible] krokiem zmierzał w stronę jednego z czołgów.

O wiele lepiej radzili sobie [illegible] zakonnicy. Ci, którzy byli jeszcze w stanie chodzić, osłaniali się nawzajem, [illegible] w stronę, z której dostrzegli najmniejszy choćby ruch. Nawet [illegible], który w tym momencie stanowił już jedynie kupę parującego mięsa, dotrzymywał kroku młodym, pełnym werwy akolitom. Wyczerpał dwa magazynki, nie odnosząc samemu żadnych ran. Był jednak tak zajęty strzelaniem do żałośnie uzbrojonych piechurów przeciwników, że po prostu nie usłyszał nadjeżdżającego od strony jego pleców czołgu. Śmierć biskupa również była więcej zdziwienia niż bólu. Dać się rozjechać przez czołg. Wyjątkowo kiepska akcja.

— W imię Boże, przyzywam was! DO 2-10, [illegible] czerwony funkcjonariusze w zagrożeniu! Pilnie potrzebujemy pomocy! — wydusił z siebie Gecko, gdy wreszcie doczołgał się do radiostacji w transporterze. Przez chwilę słyszał jedynie trzaski i dopiero po jakimś czasie przeraźliwie, śmiertelnie długim czasie, usłyszał ludzki głos:

— W czym jest twój problem?

— [illegible] — sapnął. — Szybciej, przyślijcie, bracie, dwa śmigłowce na miejsce...! — tłumaczył długo i cierpliwie, gdzie wylądować [illegible] [illegible] słowa, po [illegible]

[illegible]

gorsze. Akolici, jak świetnie uzbrojeni by nie byli, nie mieli jeszcze niezbędnego doświadczenia bojowego. Padali jak muchy. Major porucznik przesunął dłonią po zmęczonej twarzy i skinął na grenadiera.

— Przymierzyć się do strzału — rozkazał [illegible]. Eksplozja, która chwilę wcześniej rozerwała ich najlepszy transporter, zdawała się nie robić na nim żadnego wrażenia. Usłyszał szczęk ładowanych pocisków.

— Gotów, sir... — zaczął Condersky, jednakże Madine nie miał czasu ani ochoty na grzecznościowe ceregiele.

— Godzina 12, strzał!

Chwilę potem pocisk z ciężkiej broni pomknął w stronę najbliższego czołgu.

— Trup — rzucił lakonicznie grenadier. Mówił rzadko, ale mądrze.

Madine patrzył z nadzieją na siwy ślad dymu za pociskiem, zaś gdy usłyszał wybuch, uśmiechnął się szeroko. Chwilę potem, z odbezpieczoną bronią, pędził do przodu. Nim wyskoczył z ich prowizorycznej kryjówki, dał znak grenadierowi, aby biegł za nim. Nie zwalniając kroku, kilkoma strzałami zredukował rozpierzchającą się obsługę czołgu do zera. Osłaniający tyły Condersky najwyraźniej radził sobie całkiem nieźle, gdyż Madine jak dotąd nie usłyszał śmiertelnego jęku akolity. Fakt ten poprawiał mu nastrój tylko częściowo — znajdowali się wszak w środku pieprzonej jatki. W końcu na każdego przyjdzie kiedyś czas. [illegible] zatrzymał się. To, co usłyszał, [illegible] go [illegible] na ziemię. Łoskot wirników helikopterów [illegible] coraz głośniejszy. Chwilę potem [illegible], co się dzieje — i to go przeraziło.

[illegible] się jak najdalej stąd! [illegible] — krzyknął, po czym runął w stro[illegible]

sków lub kilku rakiet. Jeśli nadlatywały posiłki Zakonu, to zwiewać należało jeszcze szybciej. Strzelcy pokładowi nigdy nie zwracali uwagi, na to, do kogo strzelają. Same świry. Naprawdę uważali, że choć człowiek strzela, to Pan pociski nosi.

Kierowca transportera wyskoczył z szoferki. Oto zza ośnieżonego wzgórza wyłoniły się majestatycznie dwa śmigłowce transportowe Zakonu. Mężczyzna jęknął cichutko, gdy z maszyn posypał się grad pocisków na oba czołgi. Najwyraźniej fakt, że jedna z maszyn wroga nie miała już wieży, nie robił na pokładowych strzelcach żadnego wrażenia. Widać było, że chłopaki dawno nie brali udziału w misji bojowej. Mimo, iż na prowincji zapasy Zakonu były bardzo skromne, obsługa dział śmigłowców pruła do czołgów z najcięższej broni, jaka tylko znajdowała się na pokładzie.

Potyczka dogasała. Tuman śniegu, poderwany podmuchem powietrza z wirników, przesłonił widoczność i litościwie pokrył ciała poległych delikatnym całunem. Madine, gdy tylko piloci przestali strzelać do wszystkiego co się rusza, wychynął z lasu. Biegiem udał się na zryte pole, szukając kogokolwiek żywego. Nie sentyment bynajmniej kierował jego krokami — za wiele już śmierci widział (chociaż nie mógłby z czystym sumieniem powiedzieć, że zmartwił się na widok Maynarda, ścierającego śniegiem twarz z krwi). Madine szukał żywego napastnika. Kim byli? Skąd wzięła się ta agresywna ekipa i dlaczego była tak dobrze uzbrojona? Gdzie jest ich magazyn — przecież muszą gdzieś przechowywać broń i paliwo? Zwłaszcza paliwa powinni mieć dużo, czołgi przecież palą co niemiara.

dwa głębokie, krwawe ślady po gąsienicach, w nich zaś trochę strzępów ubrania biskupa, zawierających bezkształtną masę mięsa, podzielonego na równe kawałki. Ten na pewno nie żyje — pomyślał w przypływie czarnego humoru. Wnętrze biskupa nie różniło się zbytnio od jego powierzchowności. Nieco mięsa, trochę tłuszczu. Nic szlachetnego. Jak sam biskup.

Z lasu jęli wyłaniać się przerażeni akolici. Wolf prowadzący broczącego krwią Maynarda. Terez z rozszerzonymi nozdrzami i źrenicami błyskający równymi zębami Condersky... Madine skinął im głową, aby zaczęli pakować się do wnętrza śmigłowca. Tuż obok bocznych drzwi helikoptera umieszczone były ogromne stanowiska ogniowe największych świ-

[illegible] Geckol Starczyło mu sił, aby [illegible] pomoc, ale aby ostrzec akolitów przed [illegible] [illegible] z ogłuszającym łoskotem Palcem Bo[illegible] to już nie..." pomyślał kierowca, jedno[illegible] nie uświadamiając sobie, że bardzo [illegible] [illegible] nogi. Naraz oprzytomniał. Zgrabiałymi dłońmi odpalił sygnalizacyjne flary i rozrzucił je wokół transportera. Prędzej czy później wyląduje tu jedna z maszyn. [illegible] akolici, którzy przeżyli [illegible] tak przewal[illegible] [illegible] i zakopną [illegible] [illegible] [illegible] go zaczną [illegible] gać.

— Kyrie [illegible] — mruknął kierowca [illegible] [illegible]

Przydałby się także jakiś transporter w miejsce spalonego. Z czasem wściekłość i piekąca ciekawość uległy nowym emocjom. Jękom [illegible] rozpaczy. Tak wiele dzieciaków dziś poległo. Tak wielu niewprawionych. [illegible] w śniegu [illegible] się o coś. Gdy odgarnął nieco białego puchu, dostrzegł, że było to ciało Lavesa Laveya podziurawionego jak sito. Ogarnął wzrokiem pole bitwy.

— Requiem aeternam dona eis, Domine — szepnął, po czym splunął przez lewe ramię.

[illegible] prawie [illegible] [illegible] zwłoki biskupa [illegible]

rów w okolicy — [illegible] Mężczyźni w ciepłych skórzanych k[illegible] kach i w hełmach z [illegible] zakrywaj[illegible] cymi oczy, przez [illegible] z otwartymi [illegible] gumy ani na chwilę nie zdejmowali [illegible] rów [illegible] spustów swych giwer. Wys[illegible] tylko nieco mocniejsze [illegible] na nowo [illegible] [illegible] [illegible] pakowania [illegible] Hans Geck [illegible]

[illegible]

Drzewa Magiczne

Święta, prezenty, suto zastawiony stół... a w kącie po cichu umiera młode drzewko

Prawie od początku dziejów, ludzie oddawali cześć siłom natury. Czcili zjawiska, których nie rozumieli i które wydawały się im źródłem różnych mocy. Otaczano kultem piękne i silne zwierzęta, żywioły, ziemię będącą symbolem życia i wreszcie Słońce dające światło i ciepło. Jednym z najbardziej znanych kultów — po kulcie Słońca i wody — jest oddawanie czci drzewom. Drzewa rosną przez całe życie, dlatego też symbolizują wieczne siły witalne. Drzewa były i są siedzibami lub ziemskimi wcieleniami duchów i bóstw. Od tysiącleci. Spójrzcie, ile w nich boskich mieszkańców i samej, czystej mocy magii.

W Indiach znaleziono płaskorzeźby sprzed 5 tys. lat, na których uwieczniono obrzędy czczenia drzewa peepal. Według mitów, bogowie schronili się wewnątrz trzech świętych drzew przed demonami, które z nimi walczyły. I tak Shiva ukrył się w bel (ma one potrójne liście odpowiadające trzem oczom Shivy), Vishnu w peepal, a Surya w neem. Sadzenie drzew i opieka nad nimi przynosi chwałę temu, kto to czyni. Drzewa ścina się tylko jeżeli jest to absolutnie konieczne. W tym przypadku należy prosić ducha drzewa o przebaczenie. W indyjskiej mitologii jest też drzewo Kalpavriksha spełniające życzenia. Jednak nie wszystkie drzewa są uważane za święte — drzewo Chaitan jest uważane za siedzibę diabła. W niektórych częściach Indii chłopcy i dziewczęta są zaślubiani drzewom, jeśli przepowiedziano im, że ich pierwsze małżeństwo będzie nieszczęśliwe lub małżonek umrze. W ten sposób drzewo ponosi negatywne skutki przepowiedni. Wokół niektórych drzew wiązane są powrozy — mają one zmusić ducha zamieszkującego drzewo do spełnienia życzenia. Gdy to się stanie, „pęta" zostają zdjęte i zakopane między korzeniami.

Podobne sznury (shimenawa) wiąże się wokół świętych drzew w Japonii. Upamiętnia to historię bogini słońca, która ukryła się w jaskini obrażona na swego brata. Świat pogrążył się w ciemnościach. Bogowie Amenokoyane i Futodama ustawili przed grotą drzewo sakaki o 500 gałęziach i ozdobili je klejnotami, zwierciadłami i skrawkami materiału. Wesoła bogini Amenouzume zaczęła rozśmieszać bogów. Bogini słońca usłyszała śmiech i zaciekawiona wyszła z jaskini. Bogowie zagrodzili wejście do groty powrozem ze słomy ryżowej i przebłagali boginię. Dzięki temu wstaje dzień...

Plemiona europejskie też czciły drzewa. Celtowie wierzyli, że są one pomostami między królestwami Ziemi, Nieba i Wody. Symbolizowały potrójną zgodność (liczba trzy była magiczna). Korzenie i gałęzie drzewa odzwierciedlały wzajemne powiązania pomiędzy Niebem i Zaświatami. Cykliczność życia drzewa symbolizowała odwieczny krąg narodzin, śmierci i reinkarnacji. Nazwy drzew i cechy im przypisywane stały się podstawą pisma ogamicznego. Druidzi wykorzystywali zagajniki do przeprowadzania swych ceremonii gdyż wierzyli, że świętokradztwem jest oddawanie bogom czci w budowlach wzniesionych przez człowieka. Zachowały się starodawne ołtarze galijskie z wizerunkiem drzewa. Imię galijskiego boga Olloudiosa znaczyło „Wielkie drzewo". Na sławnym kotle Gundestrup z Danii przedstawiono wojowników wokół powalonego drzewa. Jest to obrzęd składania ofiary, a drzewo symbolizuje „ścięte" życie. Drzewa były też łączone z miejscami, gdzie znajdowały się cudowne źródła i wejścia do Zaświatów.

Najbardziej znane drzewa, którym oddawano cześć lub z jakiegoś powodu uważano za święte w wielu kulturach Europy i Ameryki, to dąb, sosna, jesion, cierń (głóg), brzoza, wierzba i jabłoń. Celtowie palili drewno tych dziewięciu drzew w obrzędach Beltaine i Yule (21 XII, narodziny Słońca).

Dąb miał specjalne miejsce pośród wszystkich drzew. Na dębach bardzo często rośnie jemioła — najświętsza roślina w tradycji celtyckiej. Szkoccy Celtowie nazywali dąb „duir" — „drzwi" gdyż wierzyli że dęby są właśnie drzwiami do innego Świata i jednocześnie strzegą, by nie przedostały się stamtąd złe duchy. To drzewo jest poświęcone między innymi Dagdzie, Jowiszowi, Thorowi i Zeusowi. Dęby należą do świętej trójcy drzew (dąb, jesion, cierń/głóg). Celtowie wierzyli że miejsca gdzie rosną te trzy drzewa obok siebie są odwiedzane przez wróżki. Dąb symbolizuje siłę, ład, samokontrolę, świadomość i wzniosłe idee, a także długowieczność.

Kolejne święte drzewo, sosna, dla Irokezów była odzwierciedleniem zrównoważonego bytu ludzkiego i poszukiwań Prawdy. Wśród Indian Seneka z Ameryki Pn. znana jest legenda o Czyniącym Pokój. Zakończył on krwawą wojnę pomiędzy szczepami gromadząc je pod wielką sosną, pod korzeniami której nakazał zakopać wszelką broń. Od tego czasu sosna symbolizuje jedność rodzin, klanów i szczepów. Kształt korony tego drzewa jest okrągły. Koło symbolizuje cykle energii: jak słoje roczne w pniu, ruch planet, gwiazd czy cykle życia i odrodzenia. Znana jako drzewo Marsa, jest sosna przedstawicielką żywiołów ziemi i powietrza. Sosnę wiąże się z bóstwami Kybele, Wenus, Dionizosem i Posejdonem. Według wielu mitologii, duch lasu mieszka właśnie w sośnie. W Korei Pn. w sosnowym lesie znajduje się najświętszy Ołtarz Duchów Kraju. Chińczycy sadzą na grobach sosny, gdyż wierzą że są one przepełnione siłą witalną, która zapobiega rozkładowi ciała. Mają również oddziaływać wzmacniająco na ducha zmarłej osoby. Sosna była drzewem greckiej bogini Kybele, gdyż w to właśnie drzewo przemieniony został po śmierci ukochany bogini: Attys. Pięknie Adonis był przedstawiany jako sosna. W trakcie obrzędów poświęconych temu bogu ścinano sosnę, robiono z niej mumię i odprawiano symboliczny pochówek. Wyrastające pędy symbolizowały odrodzenie Adonisa. Starożytni Asyryjczycy i Chaldejczycy wierzyli w Drzewo Świata znajdujące się w lesie Eridu. Jego korzenie miały być z kryształu, a listowie było niebem. Nazywano je Wielką Macierzą i identyfikowano z sosną lub cedrem. Gałązki sosny w wielu krajach wiesza się w domach dla odstraszenia złych duchów i choroby np. w Japonii. Grecy używali smoły z sosny do uszczelniania statków — okręt taki miał się znajdować pod szczególną opieką Posejdona. Tylko z jej drewna można zrobić trumnę dla ortodoksyjnego Żyda — jest to relikt szacunku, jaki mieli jego przodkowie dla ducha drzewa.

Jesion jest rośliną słońca, której żywiołem jest woda i jednym z drzew czczonym podczas zimowego przesilenia. Należy też do „świętej trójcy" celtyckiej. Indianie uważają, że jesion posiada wrażliwość i żyje w harmonii z Ziemią i jej mieszkańcami. Uczy nas dojrzałego zrozumienia emocji i spokojnego rozwiązywania problemów. Dla starożytnych Teutonów reprezentował on Yggrasill — „Drzewo Świata", symbolizujące porządek Wszechświata. Germański bóg Odyn poddany zo-

stał wielkim cierpieniom na Drzewie Świata — jesionie Yggrasill. W ten sposób bóg złożył siebie w ofierze i... odkrył runy. Drzewo to wyrastało z pierwotnej otchłani i ma trzy wielkie korzenie — przeszłość, teraźniejszości i przyszłość. Z pnia drzewa wyrastają trzy gałęzie: środkowa podtrzymuje Ziemię, przechodzi przez jej środek aż do Asgard — siedziby bogów. Jej cień osłania cały kosmos. Jej liśćmi są chmury, kwiatami i owocami gwiazdy. Drzewo przy życiu utrzymują trzy Mojry (lub Norny) codziennie podlewając je wodą ze źródła wszystkich wód, przy którym żyją dwa łabędzie (Słońce i Księżyc) i najmądrzejszy z ludzi. Z drzewa opada miodowa rosa hanangsfall, zapewniająca pszczołom pokarm. Cztery jelenie symbolizujące 4 wiatry, przeskakują z gałęzi na gałąź skubiąc młode pędy. Na najwyższej gałęzi siedzi orzeł (powietrze), a na jego głowie jastrząb Veorfolnir (eter). Wokół podstawy drzewa owinięty jest wąż Nidhoggr, symbolizujący ogień z wnętrza ziemi, który chce zniszczyć świat. Wiewiórka Ratatosk (deszcz i śnieg) biega po pniu i usiłuje wywołać walkę między orłem i wężem. Pod drzewem spoczywa róg Gjallarhorn, w który ma zadąć Heimdall podczas ostatniej wielkiej bitwy. Gdy to się stanie, nastąpi zmierzch bogów, koniec czasu, życia i świata. Świat jednak powstanie na nowo i drzewo się odrodzi. Dwoje ludzi przetrwa w jesionowym lesie i da początek nowej rasie. Dla Celtów jesion był symbolem trwałości istnienia — Abred, Gwynedd i Ceugant, czyli kreacja, równowaga i zniszczenie. Te dwa ostatnie siły były tylko początkiem nowego cyklu i narodzin. Jesion to jedno z 9 świętych drzew, których drewno palono w święto Yule. Liście jesionu sprowadzają wieszcze sny. Jesion jest także drzewem jednorożców.

Wierzba dla Indian jest drzewem kobiecym, posiadającym kojącą i uzdrawiającą moc. Związana jest z żywiołem wody i Księżycem. Poświęcona jest Artemidzie, Persefonie, Hekate czy potrójnej Bogini Księżyca (Moon Goddess). Lud Ajnów z Japonii uważa ją za święte drzewo i czci rosnącą na niej jemiołę.

Święto Beltaine ku czci boga słońca Belenosa rozpoczynało się w dniu, w którym zakwitł głóg. W starożytnej Grecji i Rzymie głogu używano podczas obrzędów związanych z płodnością. Był poświęcony Hymenowi — bogu małżeństwa. Wedle średniowiecznej tradycji, głóg był ulubionym drzewem czarownic, które potrafiły się weń przemieniać. Wierzono, że głóg strzeże dziewictwa, wspomaga rybaków, oddala pioruny i że miejsca gdzie rośnie są odpowiednie do odprawiania magicznych obrzędów. Głóg ma nawet zaszczytne miejsce w kulturze chrześcijańskiej. Józef z Arymatei (podobno to on przywiózł z sobą Św. Graala) przybył do Anglii, by szerzyć wiarę w Chrystusa. Gdy dotarł do wyspy Avalon, wbił w ziemię laskę z głogowego drewna, a ona zakwitła. Józef postanowił w tym miejscu zbudować kościół. Tak powstało opactwo Glastonbury. Rzeczywiście, na terenie opactwa rosło drzewo głogu, słynęło ono z cudów i było obiektem pielgrzymek aż do 1750 roku. Głóg poświęcono Thorowi, bogu burzy. Wikingowie budowali stosy pogrzebowe z drewna głogu, gdyż wierzyli że dusze zmarłych dostają się do nieba przez palące się ciernie. Święte ciernie rosły zwykle w pobliżu świętych źródeł. Pielgrzymi je odwiedzający składali dziękczynną ofiarę w postaci skrawków odzieży zawieszonych na drzewie.

Celtowie czcili leszczynę za jej związek ze świętymi ciekami i studniami. Dla nich woda była bramą do Drugiego Świata. Orzechy leszczyny symbolizują źródło wszelkiej wiedzy. Wierzono, że leszczynowa korona czyni niewidzialnym tego, kto ją nosi. Z drewna leszczyny i dziś, tak jak przed wiekami, wyrabia się różdżki służące do wykrywania podziemnych źródeł.

Świętym drzewem jest też jabłoń. Grecka Titaja, bogini Ziemi ofiarowała Zeusowi i Herze w darze ślubnym jabłoń rodzącą złote jabłka. Umieszczona została ona w rajskim ogrodzie Hesperyd. Drzewa strzegł Ladon — smok o stu głowach. Z powodu złotego „jabłka niezgody" doszło do Wojny Trojańskiej. Jabłka były poświęcone Wenus, królowi Arturowi, Dionizosowi, Apollinowi i Atenie. Z drewna jabłoni wykonywano różdżki miłosne. Skandynawska bogini Idunn miała ofiarowywać jabłka innym bogom, gdyż dzięki nim zachowywali wieczną młodość. Legendarną wyspę Avalon porastały jabłonie. Wierzono też, że jabłka są ulubionym pożywieniem jednorożców. Matka Buddy znalazła schronienie w cieniu jabłoni. Pod jej gałęziami urodziła syna (który osiągnął najwyższe oświecenie pod figowcem), a drzewo sprawiło, że nie czuła bólu. Historię Adama i Ewy chyba wszyscy znacie...

Symbolika i kult drzew nie był też obcy Słowianom. Na popielnicy z Mirosławca widnieje drzewo z siedmioma gałęziami po obu stronach pnia. Jest to wizerunek kosmicznego drzewa, którego gałęzie symbolizują sfery niebiańskie. Znajduje się ono w środku świata i jest źródłem nieśmiertelności. Utożsamiane było z dębem. Znana ludowa piosenka o jaworowych ludziach jest prawdopodobnie echem prastarych, krwawych obrzędów (ofiary z ludzi) na cześć lunarnej Heleny. Była to bogini księżyca, życia i śmierci, a jej drzewem był jawor. Inne drzewa, które ludy słowiańskie uznawały za święte to dąb, lipa, wiąz, jesion i jałowiec. Otaczano je ochroną i przypisywano (tak jak źródłom w ich pobliżu) moce lecznicze. Niektóre drzewa zwano Sjenovitem (sjen — cień, dusza) i wierzono, że mogą uśmiercić lub sprowadzić chorobę na tych, co je zetną. Wierzono też, że w koronach drzew mieszka Bóg, a pod korzeniami demony; kiedy piorun trafiał w drzewo, znaczyło to, że to „ręka boga" karze złego. W świętych gajach (*gajiti — „ogradzać") gromadzili się kapłani odprawiając obrzędy, a wodzowie sprawowali sądy. Były to też miejsca gdzie każdy mógł schronić się przed prześladowaniami. Jałowiec był rośliną związaną ze światem zmarłych. Podobnie jak w wiele innych kultur, Słowianie cenili dąb. Był męskim Drzewem Życia. Żołędzie były symbolem fallicznym. Dęby rosną tam gdzie są podziemne źródła — już w starożytności wiedziano, że przyciągają pioruny. Dlatego też utożsamiane były z bogiem piorunów Perkunem („ten który uderza").

Przeciwieństwem dębu była lipa: kobiece Drzewo Życia. Nie imały się jej pioruny. Przypisywano jej właściwości lecznicze. Z czasem lipa stała się drzewem Matki Boskiej.

Ludzie czynili drzewa obiektami kultu w podzięce za dary, które otrzymywali: pożywienie, budulec, lekarstwa, odzież czy ochronę w upalne dni. Nasi przodkowie potrafili docenić piękno i moc przyrody, może i my powinniśmy znów uwierzyć w tę „magię"? Inaczej, zostanie nam tylko choinka. Obyczaj ubierania choinki stał się modny w roku 1840, kiedy to angielska królowa Wiktoria wyszła za mąż za księcia Alberta–Sachsen–Coburg–Gotha. Cały świat białego człowieka ogarnęła wówczas mania małpowania obyczajów niemieckich. moda przerodziła się zaś w tradycję. Co roku pod topór idą miliony żywych drzew... a przecież prezenty równie miło byłoby znajdować pod sztucznym drzewkiem. W nim na pewno nie mieszka żaden duszek.

BÓJ SIĘ WŁOCHATEJ GWIAZDY!

Był to kometa pierwszej wielkości i mocy,
Zjawił się na zachodzie, leciał ku północy;
Warkocz długi w tył rzucił i część nieba trzecią,
Obwinął nim, gwiazd krocie zagarnął jak siecią
I ciągnie je za sobą...
Z niewymownym przeczuciem cały lud litewski
Poglądał każdej nocy na ten cud niebieski,
Biorąc złą wróżbę z niego, tudzież z innych znaków (...)

Adam Mickiewicz „Pan Tadeusz"

Ta sprawa nie podlega dyskusji. Włochatych gwiazd boją się wszyscy ludzie. Bali się setki i tysiące lat temu, trwożą się dziś, będą tak drżeć aż do końca świata. Spowodowanego uderzeniem komety oczywiście. Wszak odpowiadają one za wszelkie plagi i są zwiastunami największych nieszczęść. Dawna przypowieść głosi:

„Osiem objaśnień możliwych dla komety,
Gdy ona pojawi się na niebie:
Wiatr, drożyzna, dżuma, wojna,
Susza, trzęsienie ziemi, koniec świata,
Śmierć władcy..."

Wiele jest dowodów na to, że komety zwiastują, a może i niosą, największe kataklizmy. Są odpowiedzialne za epidemie dżumy w średniowieczu, to jedna z nich zatopiła Atlantydę i eksplodowała nad Syberią jako Meteoryt Tunguski. Powiadam wam to, a wszyscy historycy potwierdzą moje słowa: prawie zawsze, gdy umierał ktoś wielki, na niebie widniała włochata gwiazda. Pojawiła się, gdy w 44 r. p.n.e. umierał Juliusz Cezar, a jego dusza „...wybiegłszy ponad Księżyc, przyjęła postać świetlistej gwiazdy, ciągnącej za sobą olbrzymi warkocz płonący..." (Owidiusz). Widziano kometę zaraz przed zburzeniem Jerozolimy przez legiony rzymskie w 66 r. n.e. Umierając mogli zobaczyć ją: cesarz rzymski Konstantyn Wielki, wódz Hunów Attyla, prorok Mahomet, francuski król Henryk I, angielski władca Ryszard Lwie Serce, niemiecki cesarz Fryderyk I i kilku papieży. To niezbite dowody. Mało jeszcze? Czytaj dalej!

Zły wpływ komet potwierdzają kronikarze. Jan Długosz pisał: Rok 1211. Tegoż roku w miesiącu maju ukazała się kometa, która swój ogon rozciągając ze wschodu ku zachodowi, przez dni osiemnaście błyszczała na niebie, a jako najbliżej wysuniona ku krajom ruskim klęskę im wróżyła, którą w roku następnym poniosły od napadu Tatarów". A w XVIII wieku Stanisław Duńczewski pisał: „Kometów nie można mieć za daremne strachy, i owszem — za zły znak, iż się grzechy wielkie rozmnożyły pomiędzy żyjącymi ludźmi." Jeżeli się jeszcze, nieszczęśniku, nie lękasz, posłuchaj mądrzejszych od ciebie naukowców. W 1977 roku ukazała się praca dwóch wybitnych uczonych — Freda Hoyla i Czandra Wikramasinghа. Dowiedli w niej jasno, że komety są źródłem wirusów chorobotwórczych, przenoszonych w ich jądrach i ogonach i zmrożonych tam przez wieki. Teraz wystarczy, że Ziemia przez taki ogon przeleci, co zdarza się przynajmniej raz w ciągu stulecia i epidemia gotowa.

Ostatnich niedowiarków przekonam takim oto argumentem: złowroga kometa Halleya miała zostać zbadana najdokładniej w historii przez sondę kosmiczną „Spartan". Niestety, urządzenie to miał wynieść na pokładzie pewien prom kosmiczny. Czy mówi wam coś nazwa Challenger? Eksplodował w półtorej minuty po starcie.

Większość z tego, co przed chwilą czytaliście, to oczywiście bzdury. Śmiejemy się z nich u progu XXI wieku, ale aż do późnego średniowiecza komety budziły prawdziwą grozę. Z każdym pojawieniem się komety notowano kolejne nagłe śmierci. Ludzie po prostu umierali ze strachu.

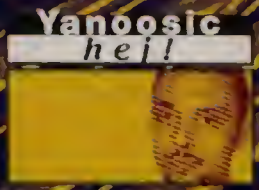
Dotychczasowe argumenty tak łatwo obalić, że nie będziemy się im nawet specjalnie przyglądać. Widzialna gołym okiem kometa pojawia się na naszym niebie mniej więcej raz na 4 do 6 lat, a co rok, to notujemy wojny, zarazy i inne nieszczęścia. Co roku też umiera

Kometos — z grec. „włochaty"

cały zastęp wielkich ludzi. Obiekt tak jasny, że widoczny na niebie nawet w słoneczne południe i o sześciu (!) długich warkoczach z pewnością nawet dziś wzbudziłby popłoch (kometa Cheseauxa z 1743), nie ma w kometach jednak żadnego realnego zagrożenia. Czego więc się boimy?

[illegible]

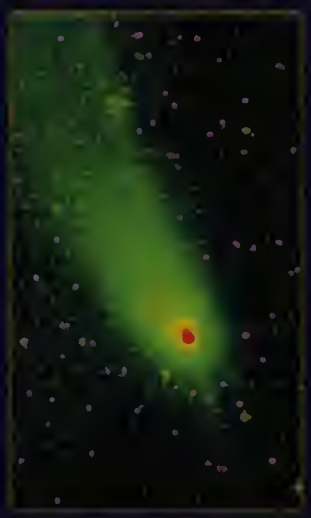
Odnaleziono kość zwierzęcia żyjącego w epoce lodowcowej. Na kości tej wyryty był obrazek, który po analizie okazał się być zapisem kolejnych faz księżyca w ciągu miesiąca księżycowego. Zrobiono go 30 tys. lat temu! Nasz prymitywny przodek mieszkał więc w jaskini i nie umiał pisać, lecz wiedział, że coś się na niebie zmienia. Co więcej, zdawał sobie sprawę z regularności zmian. Przez setki lat uczył się tych prawidłowości, co dawało mu ogromną w jego mniemaniu wiedzę i poczucie stabilności. Jednak raz na jakiś czas pojawiała się dziwna, ogoniasta i ognista gwiazda, która przylatywała nie wiadomo skąd i nie wiadomo dokąd zmierzała. Potrafiła z ciągu dwóch nocy zmienić swój wygląd, rozlecieć się na kilka mniejszych kawałków jak kometa Westa lub rozbłysnąć 10 tysięcy razy mocniej niż dotychczas, co uczyniła kometa Tuttle–Giacobini–Kresak. To burzyło dotychczasowy porządek rzeczy i nie mieściło się w ludzkim pojmowaniu astronomii. A co nieznane — to straszne.



[illegible]

Ludzie zdobywali wiedzę na temat komet powoli, przez tysiące lat. Egipcjanie byli doskonałymi obserwatorami nieba, jednak astronomię traktowali bardzo użytkowo: czego nie mogli zrozumieć, to ignorowali albo nadawali temu rangę boską. Wykorzystywali rozgwieżdżone niebo do określania upływu czasu lub pomiarów powierzchni ziemi, lecz pomijali istnienie komet. Babilończycy o nich tylko wspominali. Dopiero starożytni Grecy, mimo braku metod i narzędzi badawczych zaczęli wysuwać pierwsze, w miarę logiczne hipotezy.

Najspójniejszą teorię stworzył Arystoteles. Twierdził on, że komety to zjawiska ziemskie, atmosferyczne a nie kosmiczne. Miały komety powstawać w wyniku spalania się w atmosferze gazów wydzielanych przez Ziemię. Wiatr kształtował taką płonącą chmurę, stąd różne kierunki ogonów „atmosferycznych" komet.



Ponieważ Arystoteles przyjmowany był jako ostateczny autorytet w wielu dziedzinach wiedzy, jego pogląd przetrwał jako obowiązująca teoria aż do XV wieku. Dopiero urodzony w Królewcu w 1436 r. Johannes Muller jako pierwszy obliczył, że komety znajdują się w dalszej odległości od Ziemi niż Księżyc. To był przełom: teoria Arystotelesa została podważona, a uczeni podjęli badania tych wędrownych ciał niebieskich.

Gdy umierał Muller, pierwsze kroki stawiał trzyletni wówczas Mikołaj Kopernik. Kiedy dorósł, potwierdził rewelacje poprzednika.

Ogromny wkład w badanie komet miał też Jan Heweliusz (Jakieś skojarzenia? Tak, astronom ten był właścicielem browaru i z zawodu piwowarem). Na dużą skalę badał on drogi wędrówki komet i wydał pionierskie w tej dziedzinie dzieło pt. „Cometographia". Nie umniejszając jego osiągnięć, przypomnijmy teraz tego człowieka, któremu zawdzięczamy, że nie umieramy na zawał na widok komety.

Edmund Halley (bo o nim mowa) jako pierwszy stwierdził że włochate gwiazdy nie pojawiają się jednorazowo, tylko krążą po orbicie wokół Słońca. Astronom pokusił się nie tylko o spisanie kolejnych pozycji obserwowanych komet i ładne ich narysowanie. Postanowił obliczyć i przewidzieć ich orbity. Z pomocą matematycznego geniuszu Izaaka Newtona (tak, to ten od powszechnego ciążenia) i przekazów historycznych, sporządził wydany w 1705 r. katalog 24 komet. Dopiero po jakimś czasie uświadomił sobie pewną prawidłowość. Komety z lat 1682 i 1607 i 1531 mają bardzo podobne parametry, w tym trajektorię i jasność. Eureka! To ta sama kometa. Miał rację. Nazwano ją... tu konkurs audiotele — chatką Kubusia Puchatka, czapką Świętego Mikołaja czy kometą Halleya?

Był to astronomiczny kamień milowy: poznaliśmy prawidłowość ukazywania się komet. Nieznane zostało oswojone.

[illegible]

Z biegiem czasu obalano kolejne mity. Ogon komety może mieć długość nawet 150 mln km, złożony jest jednak z cząstek rozproszonych tak bardzo, że nie wywołałyby nawet lekkiej alergii, gdyby oczywiście znalazł się ktoś uczulony na kosmiczny pył. Lodowo–pyłowe jądro dużej komety ma ok. 20 km średnicy. W skali kosmicznej to pyłki i żaden z nich nie może zagrozić istnieniu Ziemi jako ciała niebieskiego. Pewnie, jak spadnie taki w okolicach Warszawy, to kiepsko będzie nawet w Gdańsku, lecz kuda tam do planetarnej zagłady. Nie ma się czego bać. Włochate gwiazdy to co prawda efektowne, lecz tak naprawdę wytyłałe, międzyplanetarne chuchra.

Bruce Willis da im radę jedną ręką.

CAŁY TEN

Śnieg

Biały. Dziewiczy. Bywa inspiracją dla artystów. Może być zabójczy. Dla chemika to skrystalizowana w wyrafinowany sposób woda. Dla drogowca — coroczne, jak zwykle zaskakujące, wyzwanie. Śnieg ma wiele twarzy.

Czy zastanawialiście się kiedykolwiek, wpatrując się w wirujące w świetle latarni płatki, z jakim niezwykłym cudem natury macie właśnie do czynienia? Każdy chyba choć raz przyglądał się płatkom z bliska. Jak zapewne zauważyliście, składają się one z sześciokątnych kryształków. Dlaczego akurat sześciokątnych? Można to wyjaśnić dzięki znajomości budowy cząsteczki wody oraz warunków, w jakich dochodzi do powstania śniegu.

Woda, jak wiadomo, składa się z cząsteczek zbudowanych z atomu tlenu połączonych z dwoma atomami wodoru. Na pierwszy rzut oka wydawałoby się, że najprościej przedstawić ją w postaci modelu, w którym wszystkie atomy znajdowałyby się w jednej linii. Nic bardziej błędnego! Jak się okazało, atomy wodoru są w tym przypadku zbliżone do siebie, dając w rezultacie wraz z tlenem twór przypominający łepek Myszki Miki. Wiąże się z tym drobne przesunięcie chmury elektronów otaczających cząsteczkę — powstaje tzw. dipol, w którym od strony tlenu pojawia się ładunek ujemny, natomiast od strony wodoru — dodatni.

Wiele takich cząsteczek, w momencie obniżania temperatury otoczenia, zaczyna łączyć się w struktury o najniższej łącznej energii — ustawiają się one sieć składającą się z czworościanów foremnych (tetraedrów). Czworościany natomiast wykazują skłonność do łączenia się szóstkami — i w ten sposób otrzymujemy podstawę sześciobocznej struktury kryształka śniegu.

Na dalsze formowanie kryształków (oraz ich niepowtarzalność) mają wpływ warunki panujące w wyższych warstwach atmosfery, tam, gdzie następuje krystalizacja. Początkowo para wodna, która tam dociera, kondensuje się w kropelki. Mimo iż dzieje się to w temperaturze poniżej minus 20 stopni Celsjusza, kropelki nie zamarzają. Dzieje się tak dlatego, ponieważ woda znajduje się wtedy w warunkach tzw. cieczy przechłodzonej. Można ją uzyskać nawet w domowych warunkach, schładzając wodę destylowaną umieszczoną w idealnie czystym i gładkim pojemniku.

Pomimo spadku temperatury poniżej zera stopni, woda nie zamarza — aby do tego doszło, potrzebny jest tzw. ośrodek krystalizacji — drobny pyłek, włos czy nawet bakteria. Kiedy tylko coś takiego dostanie się do przechłodzonej wody, natychmiast zamarza ona w całej swej objętości. Jeśli eksperyment się uda, efekt jest bardzo widowiskowy.

Tak więc, kropelki unoszące się w chmurze napotykają na ośrodki krystalizacji — powstają w tym momencie kryształki o rozmiarach rzędu ułamka milimetra, które stają się kolejnymi ośrodkami krystalizacji. Poprzez osadzanie się na ich powierzchni kolejnych mikroskopijnych kropelek, kryształek rozrasta się, cały czas zachowując jednak podstawową, sześciokrotną symetrię. Wreszcie, po przebyciu wielokilometrowej drogi przez chmury, zespół kryształków opada na ziemię w postaci płatka śniegu. Zazwyczaj płatki mają średnicę od kilku milimetrów do 1–2 centymetrów. Zdarza się jednak, że napotykając na swej drodze z chmur ku ziemi pionowe, wstępujące prądy powietrza, płatki unoszą się w strefie krystalizacji przez dłuższy czas, a bez ustanku osadzają się na nich nowe kryształki. Jeśli do tego dojdzie, mamy szansę zobaczyć prawdziwe cuda natury — w sprzyjających warunkach płatki mogą rozrastać się do rozmiaru sporych naleśników — na Syberii widziano śnieżynki o średnicy ponad 30 centymetrów!

Nie każdy jednak kryształek odpowiada obiegowej opinii na temat „jak śnieg wygiąć powinien". Wystarczy dokładniej przyjrzeć się opadającym z nieba płatkom, aby zauważyć, że przedstawiany pod postacią sześciu koncentrycznych gałązek tradycyjny kształt kryształka śniegu nie jest jedyny. Równie często można znaleźć wśród nich na przykład sześcioboczne walce, „druciki", kulki czy kolumienki — wszystkie jednak mają zachowaną sześcioboczną symetrię.

Na podobnej zasadzie działają także sztuczne urządzenia do produkcji śniegu, tzw. „armatki śnieżne". Rozpylana w nich mgiełka wodna przy wylocie z dyszy urządzenia krystalizuje się na pyle podawanym z dodatkowej dyszy. Niestety, powstały w ten sposób śnieg nie może się równać z naturalnym — jest twardszy, grudkowaty, mało przyjemny w dotyku. Narciarzom to jednak nie przeszkadza:)

— W końcu śnieg dociera do ziemi — a co potem, sami wiecie najlepiej — czyste białe szaleństwo. Tak więc — mroźnej i śnieżnej zimy!

paweł Chmielowiec

http://www.lpsi.barc.usda.gov/emusnow/Selected/5261.gif

http://www.lpsi.barc.usda.gov/emusnow/Selected/8702.gif

http://www.lpsi.barc.usda.gov/emusnow/Selected/5994.gif

NetSeller Sp z o.o.

ZMODERNIZUJEMY BĄDŹ PRZYJMIEMY W ROZLICZENIU TWÓJ KOMPUTER !!!

Nasz Sklep

NET SELLER sp. z o.o. 00-061 Warszawa
ul. Marszałkowska 140 lok. 39 II p
50m od kina BAJKA (po lewej str.)
tel. 828 23 19/20, 828 45 40
fax (0-22) 828 23 16
e-mail: info@netseller.com.pl

NET KOMPUTERY
Cennik z 5 listopada 1998

Komputery NET-C z procesorami IDT i IBM z MMX

Zestaw zawiera
NET C:
• płyta główna TX A-Trend 512c • karta muzyczna 16 bit • karta graficzna S3 Trio 64 2 MB • dysk twardy 2 1 GB UDMA • CD Rom x32 •
• pamięć 32 MB DIMM • obudowa Mini Tower • FDD 3 5 • procesor •
• wentylator • klawiatura i mysz • BEZ OPROGRAMOWANIA MONITORA
• CN procesor IDT w C20/C24 • CX procesor IBM/Cyrix w CX20/CX30

	netto	brutto
Komputer NET CN 20	1503	1834
Komputer NET CN 24	1538	1877
Komputer NET CX 26	1553	1894
Komputer NET CX 30	1579	1927

Komputery NET ADEN z procesorem AMD K6-2-3D NOW z MMX

Zestaw zawiera
NET "ADEN":
• płyta główna MVP3 100M Hz EPOX (do 500 MHz) 512c • karta muzyczna 16 bit • karta graficzna AGP Virge 4 MB • dysk twardy 2 1 GB UDMA • CD Rom x32 • pamięć 100 MHz 32 MB DIMM • FDD 3 5" •
• obudowa Mini Tower • procesor • wentylator • klawiatura i mysz •
• BEZ OPROGRAMOWANIA I MONITORA I •
• procesor AMD K6 2 3D NOW z MMX

	netto	brutto
Komputer NET Aden 30 3D	1710	2087
Komputer NET Aden 33 3D	1865	2275
Komputer NET Aden 35 3D	1967	2400

Komputery NET ITON z procesorem INTEL Pentium II lub CELERON z MMX

Zestaw zawiera
NET "ITON" P2
• płyta główna PII AT LX ATrend AGP (do 333 MHz) • karta muzyczna • karta graficzna AGP Virge 4 MB • dysk twardy 2 1 GB UDMA •
• CD Rom x32 • klawiatura • 32 MB DIMM • FDD 3 5 • obudowa Mini Tower • wentylator • BEZ OPROGRAMOWANIA I MONITORA I
CL procesor INTEL CELERON z MMX bez cacha
CLA procesor INTEL CELERON z MMX 128 kB cache
P procesor Pentium II z MMX 512 kB cache

	netto	brutto
Komputer NET Iton CL 26	1782	2174
Komputer NET Iton CL 30	1799	2195
Komputer NET Iton CLA 30	2021	2465
Komputer NET Iton CLA 33	2089	2548
Komputer NET Iton 26 P	2234	2726
Komputer NET Iton 30 P	2217	2705
Komputer NET Iton 33 P	2235	2727

wersja ATX płyta główna P II BX ATrend ATX (do 500 MHz) • obudowa ATX •
• klawiatura PS • reszta j w

Komputer NET Iton 35 PBX	2835	3459
Komputer NET Iton 40 PBX	3461	4222
Komputer NET Iton 45 PBX	4251	5186

zmiana dysku w zestawie za dopłatą	netto	brutto
Dysk twardy 2,5 GB WD Caviar AC 22500 UDMA	22	27
Dysk twardy 3,2 GB Samsung UDMA	59	72
Dysk twardy 4,3 GB Samsung UDMA	105	128
Dysk twardy 5,1 GB WD Caviar AC 35100 UDMA	220	268
Dysk twardy 6,4 GB Samsung UDMA	198	241

	netto	brutto
Oprogramowanie Windows '95 CD PL OSR2 OEM	326	398
Monitor 14" Kolor ProVIEW	472	576
Monitor 15" Kolor ProVIEW	541	660
Monitor 17" Kolor ProVIEW	995	1214

PRAWDZIWA HISTORIA ŚWIĘTEGO MIKOŁAJA

Zdelegalizowany przez Watykan, działa w lokalnej konspiracji. Bombarduje świat bezinteresowną życzliwością.

W okresie Świąt Bożego Narodzenia jest zapraszany do naszych domów, szkół, przedszkoli, uśmiecha się z witryn sklepów, zachęcając do kupowania samochodów, odkurzaczy czy zabawek. Kiedy dorośniemy, większość z nas przestaje w niego wierzyć, ale i tak nie umiemy wyobrazić sobie Gwiazdki bez niego.

Faktów z życia człowieka, który został Świętym Mikołajem znamy niewiele i mało który jest w pełni wiarygodny. To co napisali o Św. Mikołaju hagiografowie, nierzadko pochodzi z przekazów i legend dotyczących innych postaci historycznych np. biskupa Mikołaja z Pinary żyjącego w VI w.

Ze znanych nam źródeł historycznych wiadomo, że Mikołaj urodził się ok. 270 r., w bardzo zamożnej rodzinie w Patarze — jednym z miast Licji, należącej do imperium Rzymskiego — położonej w pd-zach. Azji Mniejszej. Wcześnie osierocony przez rodziców, stał się posiadaczem ogromnej fortuny. Młody Mikołaj słynął z miłosierdzia, dobrego serca i skromności. Pomagał chorym, biednym i zwierzętom. Jedna z najbardziej znanych legend opowiada o tym, jak pomógł ubogiemu człowiekowi, mającemu trzy córki na wydaniu. Ojciec tych panien nie miał pieniędzy na ich wiano. Z ciężkim sercem postanowił wysłać je na ulicę, by tam zarobiły na swój posag. Mikołaj, gdy się o tym dowiedział, przez trzy noce wrzucał po kryjomu przez okno do domu biedaka worek złotych monet. Dzięki tym pieniądzom honor córek został uratowany, a ojciec mógł bogato wydać je za mąż.

Jak na świątobliwego męża przystało, Mikołaj zrzekł się swego majątku i wstąpił do zakonu w Mirze, stolicy Licji (obecnie Demre w Turcji). Według legendy, gdy umarł biskup Miry, biskupi innych miast zebrali się, by wybrać jego następcę. Uradzili oni, że zostanie nim człowiek, który tego dnia pierwszy wejdzie do kościoła. Człowiekiem tym okazał się Mikołaj. Kto rano wstaje, temu... Przyszło mu jednak sprawować rządy w czasie największych prześladowań chrześcijan. Na przełomie III i IV w., za panowania cesarzy Dioklecjana i Maksymiana, każdy kto odmówił składania ofiar „państwowym" bogom, był wtrącany do więzienia. Taki los spotkał i biskupa Mikołaja. Mimo tortur nie wyparł się swojej wiary. Miał mimo wszystko więcej szczęścia niż wielu innych jego współwyznawców, którzy ginęli na arenach rozszarpani przez dzikie

zwierzęta, w walkach gladiatorów czy spaleni żywcem. Kres prześladowań nastąpił za cesarza Konstantyna, kiedy to ogłoszony został edykt mediolański, zapewniający chrześcijanom wolność religijną w Imperium Rzymskim. Tych, którym udało się przetrwać czas niewoli, zaczęto nazywać świętymi. Wśród nich znalazł się także biskup Miry.

Według niektórych przekazów, biskup Mikołaj uczestniczył w pierwszym soborze powszechnym, w Nicei w 325 roku. Podczas soboru miał... spoliczkować jednego z biskupów. Za ten czyn pozbawiono go biskupiej sakry i ponownie wtrącono do więzienia. Wolność i godność biskupa zwróciła mu — jak głosi legenda — sama Matka Boska. Św. Mikołaj był biskupem Miry przez 30 lat i stał się żywą legendą. Zasłynął nie tylko z obdarowywania ubogich i dzieci podarkami, ale też z uzdrawiania, licznych cudów i krzewienia chrześcijańskiej wiary. Zmarł 6 XII roku 343. Został pochowany w Mirze. W XI w. jego szczątki przeniesiono do miasta Bari, położonego we Włoszech, nad Morzem Adriatyckim. W 1957 roku naukowcy przeprowadzili ekspertyzę grobu pod czujnym okiem delegatów papieskich. Okazało się, że św. Mikołaj był człowiekiem wzrostu ok. 167 cm, o krępej budowie ciała; umarł w wieku 72–80 lat.

Kościół katolicki nie uznał go za postać autentyczną, usunął go oficjalnie ze spisu świętych w 1969 roku, zezwalając jednak na kulty lokalne. Do dzisiaj jest to jeden z najpopularniejszych świętych na Wschodzie — zwą go tam Cudotwórcą. Kult, jakim jest tam otaczany, porównywalny jest z kultem dziewicy Maryi i jej syna, Jezusa. Na przełomie XIX i XX w. można było spotkać się z wierzeniem, że Mikołaj należy do Trójcy Świętej. Do św. Mikołaja zwracano się o pomoc w najróżniejszych potrzebach. Modliły się do niego dziewice, zakochani i małżeństwa. Jako dobroczyńca doskonały opiekował się zarówno biednymi jak i bogatymi, strzegł majątków i posagów, opiekował się dziećmi. Był patronem złodziei, żeglarzy, kłusowników, więźniów, literatów, piekarzy, kierowców i handlowców. W polskich wsiach do dzisiaj wierzy się, że św. Mikołaj chroni przed wilkami. W XII wieku często był bohaterem przedstawień opisujących jego walkę ze złem. Kult św. Mikołaja rozprzestrzenił się po świecie. W XVI w, w okresie reformacji był bardzo popularny w Holandii, gdzie od wieków był uważany za patrona statków. To właśnie Holendrzy „przywieźli" św. Mikołaja i jego historię do Nowego Świata. Amerykanie — tak jak niegdyś czynili to Rzymianie — zaadaptowali obcą kulturę do swoich potrzeb. Tak powstał Św. Mikołaj rodem z reklamowego obrazka. Dobrotliwy, otyły i rumiany jegomość z długą białą brodą, noszący czerwone ubranie obite futrem oraz czapkę z pomponem i rozwożący prezenty w Noc Wigilijną saniami, które ciągnie 8 reniferów. To także z Ameryki pochodzi opowieść o tym, że św. Mikołaj mieszka na Biegunie Północnym i że znajduje się tam czarodziejska fabryka, w której elfy produkują zabawki dla dzieci z całego świata. Do polskich miast św. Mikołaj zawitał dopiero w XIX w., chociaż od dawna był znany chłopstwu jako opiekun domostw. Przedstawiany był jako duchowny z długą brodą, ubrany w czerwone szaty i biskupią czapę (coś takiego, jak nosi papież), dzierżący pastorał. W Wigilię miał odwiedzać dzieci i obdarowywać je takociami (jeśli były grzeczne) lub rózgami (jeśli nie słuchały się rodziców). 6 grudnia jest dniem św. Mikołaja na pamiątkę jego śmierci, w wielu krajach (np. w Polsce i Francji) także tego dnia obdarowuje się bliskich prezentami. W 1925 roku „odkryto", że św. Mikołaj tak naprawdę to mieszka w fińskiej Laponii (na biegunie renifery nie miałyby co jeść:)). Podobno żyje w miejscu zwanym Korvanturturi, które znajduje się na wschodniej granicy Finlandii. Miejsce to przypomina kształtem zajęcze ucho — podobno przy jego pomocy św. Mikołaj słyszy, co mówią dzieci na całym świecie. Od 1950 roku św. Mikołaj opuszcza swą siedzibę nie tylko w czasie świąt Bożego Narodzenia. W ciągu roku można go spotkać w miejscowości Napapiiri, gdzie znajduje się oficjalne biuro św. Mikołaja (to tu właśnie przychodzą listy) oraz Santa Claus Village.

Św. Mikołaj ma wiele imion. We Francji jest znany jako Pere–Noel, który przychodzi 6 XII i wkłada prezenty do pończochy zawieszonej przy łóżku. W Wlk. Brytanii i USA: Saint Nicolaus, Santa Claus, przynosi podarki w Noc Wigilijną wchodząc przez komin. Dostarcza je pod choinkę lub wkłada do skarpety zawieszonej przy kominku. Died Moroz (Dziadek Mróz) wraz ze Śnieżynkami odwiedza dzieci w Nowy Rok w Rosji i wręcza prezenty osobiście lub zostawia je pod choinką. Taki miły z niego gość.

Podrzucanie podarków nocą i w tajemnicy upamiętnia historię Mikołaja i trzech córek, ma też zapewnić szczęście obdarowywanym i darczyńcom. W Finlandii wciąż żywy jest stary zwyczaj, że ten kto przynosi prezenty, wrzuca je przez otwarte drzwi i szybko ucieka, zanim ktoś go zobaczy. Jednak tradycja wręczania upominków nie dotyczy tylko św. Mikołaja. Już Rzymianie mieli zwyczaj dawać prezenty dzieciom w czasie Saturnaliów — „na szczęście". W wielu kulturach na świecie spotkać można postacie, które tak jak św. Mikołaj obdarowują innych prezentami: Koziol, Befana (żeński odpowiednik Mikołaja we Włoszech), Trzech Mędrców (Magów), bożonarodzeniowe Gnomy, święci, Kolyada (w Rosji), Joulupukki (Finlandia).

Wszyscy lubimy dostawać prezenty i chyba w każdym z nas tkwi wiara z dzieciństwa że gdzieś na świecie żyje św. Mikołaj, który w ten dzień raz w roku może spełniać życzenia. I tylko dlatego jesteśmy jeszcze grzeczni.

Dla tych wszystkich którzy chcieliby przypomnieć sobie jak to jest być dzieckiem albo mają młodsze rodzeństwo które zamęcza ich prośbami o prezenty podaję adres Św. Mikołaja:

Santa Claus JUULIMAAK. PB 401 930 00 NUUK GROENLAND

santa
Resetta

MARILYN MANSON

UPADŁY ANIOŁ

Jeśliby stworzyć listę najpopularniejszych kapel ostatnich lat, Marilyn Manson znaleźliby się w pierwszej dziesiątce. Jeśli jednak nie wiesz, o kim mowa, spieszę z wytłumaczeniem. To grupa muzyków, którzy w ciągu prawie dziesięciu lat swej działalności napsuli tyle samo krwi starym, ile zjednali sobie zagorzałych fanów wśród młodych ludzi. Droga mamo, szanowny tato! Na co wyrosną wasze rumiane pociechy, jeśli nie daj boże zaimponują im charyzmatyczny Mr. Manson i jego koledzy? Czy staną się tym, co was dziś przeraża?

Hej, hej. Nie jest przecież tak źle. Gdybyście sięgnęli pamięcią wstecz i cofnęli się aż do szalonych lat '70., stanęliby przed wami cały skład Kiss, wywodzący się z Black Sabbath Ozzy Osborne oraz Alice Cooper. Ostry, szybki hard rock, który trzydzieści lat temu ogłuszał, potworny make up, który trzydzieści lat temu szokował, odeszły do lamusa. Tak czy inaczej, w czasach świetności zarówno takiego image'u jak i tych wykonawców, był sobie Brian Warner. Brian miał rodzinę, chodził do szkoły, oglądał telewizję i słuchał tej muzyki. Gdy Brian był mały, muzyka stanowiła dla niego ucieczkę przed problemami, światem i złem. Dziś, Brian to Mr. Manson — antychryst, supergwiazda, ostatnia litera alfabetu.

Zgodnie z wykładnią Georga Simmela, z czasem ludzie uodparniają się na pewne bodźce. Aby wywołać te same emocje, co powiedzmy kilka lat temu, potrzebne są dziś już nieco mocniejsze środki. Tak jest także w przypadku muzyki. Kiedyś gorszył Elvis Presley, szokowały fryzury The Beatles, Ozzy i Kiss stanowili zaś synonimy zła. Jak sytuacja przedstawia się dziś, wiedzą wszyscy. Marilyn Manson — ich styl i muzyka — doskonale pasują do teorii Simmela. Aby zwrócić na siebie uwagę, muzycy nie ograniczyli się jedynie do makijażu oraz długich włosów. Aby szokować, musieli sięgnąć po ostrzejsze środki. Wizerunek sceniczny M.M. przeszedł już kilka istotnych zmian, jednakże jego ogólna wymowa — zepsucie i groza — jest wciąż bardzo silna i wyraźna. Kolorowe sukienki, najwidoczniej skradzione pannom z Pigalaka futra, obcisłe, skórzane ciuchy, ciężkie buty, peruki, dreadd y, tatuaże, wiele kolczyków (tzw. piercing)... Oto wizytówka Marilyn Manson. Szokowanie. Dodać należy także „artystyczne pseudonimy" muzyków, jednakże ten element odgrywa największą rolę w kraju, z którego wywodzi się Marilyn Manson. Oto bowiem, Mr. Manson zręcznie połączył imiona gwiazdek filmowych, symboli seksu (a zatem postaci budzących raczej pozytywne uczucia) z nazwiskami seryjnych morderców (a zatem postaci wzbudzających grozę i obrzydzenie). Tym sposobem powstali Marilyn Manson, Twiggy Ramirez, Madonna Wayne Gacy, Ginger Fish, Sara Lee Lucas, Daisy Berkowitz, Olivia Newton Bundy... I chociaż fascynacja Mr. Mansona łączeniem dwojga światów ostatnio wyraźnie osłabła, pomysł nadal jest trafny. Szokuje. Można zaryzykować zatem stwierdzenie, że Marilyn Manson są w prostej linii kontynuatorami dzieła rozpoczętego w latach '70. Ewoluowała forma. Gniewny, buntowniczy przekaz pozostał niezmieniony.

DROGA DO SŁAWY

Zgodnie z oficjalną wersją, demoniczna M.M. narodziła się w roku 1989. Kapelę założyli Mr. Manson oraz gitarzysta Daisy Berkowitz, a niebawem dołączyli do nich klawiszowiec Madonna „Pogo" Wayne Gacy oraz basista Gidget Gein. Przez długi czas, zespół o nieco przydługiej nazwie Marilyn Manson And The Spooky Kids korzystał z usług automatu perkusyjnego. W 1990 roku, zagrali jednorazowo jako support dla Nine Inch Nails — projektu kolegi Mr. Mansona, Trenta Reznora. To nie ostatnie spotkanie muzyków, nie uprzedzajmy jednak faktów. Mamy szalony rok 1990, kilka miesięcy wcześniej ukazała się pierwsza płyta Nine Inch Nails, „Pretty Hate Machine" — przez wielu uznawana za przełomową dla muzyki lat '90. Występy poprzedzające koncert Nine Inch Nails okazały się strzałem w dziesiątkę, zaś Mr. Manson ujawnił się po raz pierwszy jako dusza i mózg swej kapeli. To on zaprojektował wszystkie promocyjne materiały, jak naklejki, ulotki czy flyersy. Rok po pamiętnym koncercie, Marilyn Manson And The Spooky Kids wydali swą pierwszą kasetę demo — „After School Special". Rok po pamiętnym koncercie zyskali także „żywego" perkusistę. Niedługo po urodzeniu dema, w wydawanym przez M.M. zinie dla fanów zaanonsowany zostaje Sara Lee Lucas. Wraz z pierwszym perkusistą, mansoniści publikują jeszcze dwie kasety demo — w połowie 1992 oraz na początku 1993 roku. Na przełomie lat 92/93 nazwa zespołu zostaje skrócona: Marilyn Manson porzuca gdzieś Upiorne Dzieciaki.

W maju 1993 roku, Mansonowie podpisują kontrakt z niezależną kompanią nagraniową Trenta Reznora, Nothing. Jak dotąd, wszystko układa się doskonale. Pierwsze zgrzyty pojawią się ponad pół roku później, kiedy to w grudniu Mr. Manson decyduje się na wyrzucenie z zespołu basisty, Gidget Gein. Jako powód podawane jest uzależnienie muzyka od heroiny. Na dłuższą

metę nie okazuje się to jednak wielką stratą dla kapeli. Na miejsce Gein trafia Twiggy Ramirez, ex-gitarzysta z metalowego składu Amboog-A-Lard. Jak widać, podmiana okazała się strzałem w dziesiątkę. Wraz z Mr. Mansonem, to właśnie Twiggy komponuje większość utworów. Zresztą, Ramirez od początku pasował do kapeli — jako materialny wkład do zespołu, przywiózł ze sobą szafę peruk i damskich ciuchów oraz kilka ton cieni do powiek.

9 czerwca 1994 przejdzie do historii Marilyn Manson. Wypuszczony zostaje pierwszy singiel, promujący ich nadchodzący album. „Get Your Gunn" zostaje także wydany na kasecie wideo. Zarówno na kasecie jak i na płycie znalazły się następujące utwory: „Get Your Gunn", „Misery Machine", „Mother Inferior Got Her Gunn" oraz „Revelation #9" Dwa pierwsze kawałki pochodziły z debiutanckiego albumu Marilyn Manson; dwa kolejne zaś budzą oczywiste skojarzenia z utworami The Beatles (czyżby początek manii wielkości?). Debiutancki krążek grupy pojawia się w sklepach miesiąc później. 12 lipca, wydany przez małżeństwo Nothing/Interscope „Portrait Of An American Family" trafia do sklepów. Od tego czasu wszystko rusza z kopyta. W styczniu 1995 M.M. wypuszczają drugi singiel z „Portrait" — „Lunchbox". Marzec to kolejna zmiana składu — tym razem przychodzi kolej na perkusistę. Na miejsca Sary Lee Lucas wchodzi Ginger Fish — i on pozostaje w kapeli do dziś. Marzec to także wypłynięcie kapeli na szerokie wody — wraz z Korn („wouldyya getta fuck out of my face?!! Now..." — Jonathan Davies) poprzedzają występy legendarnej już grupy Danzig. To jednak za mało, aby zaspokoić ambitne plany Mr. Mansona. Tego samego roku, bodaj pod koniec października, Marilyn Manson wydają swój pierwszy album EP „Smells Like Children". To przede wszystkim remiksy utworów znanych z „Portrait Of An American Family", lecz na płycie znalazły się także trzy covery. „Rock & Roll Nigger" autorstwa Patti Smith, „I Put A Spell On You" Screamin' Jay Hawkinsa oraz chyba największy jak dotąd hit ze stajni Marilyn Manson — niegdysiejszy kawałek Eurythmics, „Sweet Dreams (are made of these)". Naprawdę, warto go posłuchać. Płyta jest bardzo ciężka w odbiorze. Dużo jest na niej krzyków, przesamplowanych rozmów, zgrzytów i jęków. Podobnie postrzegają album jego twórcy. Zapytany o opinię na temat albumu, zwykle milczący Twiggy Ramirez stwierdził: „Zgromadziliśmy tam całe szaleństwo, jakie towarzyszyło Marilyn Manson przez ostatnie lata."

INAGURATION OF THE WORM

Nadchodzi czas na przemianę. Przede wszystkim duchową. Mr. Manson przygotowuje się do przeprowadzenia zapowiadanej Apokalipsy. Na „Smells Like Children" znajduje się zapis fragmentu wywiadu, w którym lider Marilyn Manson porównuje swą twórczość do Apokalipsy. Prawdziwy Armageddon ma jednak dopiero nastąpić. Mr. Manson nie zasypia gruszek w popiele, wciąż działa w tym kierunku. W lutym 1996 roku zaprezentowane zostaje kilka kawałków z nadchodzącego albumu „Antichrist Superstar". Wymowny tytuł jak na moralny koniec naszego świata. Kłopoty pojawiają się nagle. W maju tego samego roku, kapelę opuszcza jeden z jej współzałożycieli, Daisy Berkowitz. Jak mówi w jednym z późniejszych wywiadów Mr. Manson, Berkowitz nie miał ochoty pracować przy kawałkach, których nie był, po części choćby, twórcą. Manson dodaje, że coś mówiło mu, że nie może pozwolić sobie na słabość. Że odejście Berkowitza dobrze zrobiło nadchodzącej płycie. Gitarzystę zastępuje wkrótce Zim Zum — ponoć pierwszy z muzyków, którego nazwisko nie ma do czynienia

ma z systemem gwiazda-morderca. Piszę „pono", gdyż podnoszące ten temat dwie teorie wzajemnie się wykluczają. Według jednej „Zim Zum" to nazwa pewnego religijnego obrzędu. Według drugiej była sobie kiedyś gwiazdka, której imię zaczynało się na Zim. Był sobie także w Japonii morderca o nazwisku Zum. W październiku 1996 roku ukazuje się wreszcie długo oczekiwana płyta. „Jest inna od pozostałych kompozycji Marilyn Manson. Mroczniejsza. Poważniejsza. Cięższa.

„Antichrist Superstar" to cel, do którego zmierzali muzycy Marilyn Manson przez wszystkie lata twórczości. Płyta jest znacznie bardziej rockowa od „Smells..." a nawet od „Portrait Of An American Family". Spooky Kids ulegają w tematykę religijną i filozoficzną. Kończą się gadki o sprzedawaniu ideałów, kończy się mowa o cynizmie i ironii, kończą się zgrzyty i szepty, kończy się eksperymentowanie. Zaczyna naprawdę poważna jazda. O ile przy okazji „Smells Like Children" Mr. Manson tytułuje się „jedynie" wielebnym, tyle w przypadku „Antichrist" każe uznać się za boga. Podczas jednego z wywiadów udzielanych przy okazji wydania „Antichrist Superstar", Mr. Manson stwierdził, że chciałby „być pamiętany jako osoba, która sprowadziła koniec na chrześcijaństwo. A jak się nie uda, to jako osoba, która zginęła, próbując." Wracając do samej płyty, bardzo wyraźny jest wpływ na „Antichrist Superstar" Trenta Reznora, który nieodmiennie jest producentem Marilyn Manson. Wiele utworów na płycie sygnowane jest po części przez Trenta. Jako ciekawostkę, należy podać fakt, że na płycie pojawia się także nazwisko Dave'a Ogilvie — tego samego, który wiele lat temu stanowił połowę industrialnego projektu Skinny Puppy.

Przemiana przy okazji „Antichrist Superstar" akcentowana jest bardzo wyraźnie i na każdym kroku. Kilka zdjęć w dołączanej do płyty książeczce pokazuje, jak Mr. Manson przepoczwarza się z owiniętej w obrzydliwy kokon larwy w mieszankę motyla z aniołem. Kolejny wywiad z Twiggym: „Niektórzy myśleli, że [Antichrist Superstar] oznacza koniec Marilyn Manson. A nie. To nie koniec Marilyn Manson. To początek [Antichrist Superstar]." Rzeczywiście. Mimo, iż na płycie trudno o znaki z poprzednich wydawnictw, stanowi ona jedną, wielką, przemyślaną całość. Album zamyka nie opatrzony tytułem utwór znajdujący się na płycie na 99 pozycji. To tylko kilkanaście słów, które z wielkim trudem wyrzuca z siebie Mr. Manson. Dodatkowo, zrozumienie ich utrudniają zgrzyty i zaniki dźwięku. Płyta zostaje zakończona słowami: „Kiedy będziesz cierpiał, wiedz, że cię zdradziłem". Dość smutna refleksja. O mój boże...

...A DIABŁU OGAREK

Jak to rozumieć? Czy przewidział, że zmiany wprowadzone w „Anti-

MARILYN MANSON

ANTYCHRYST

Christ Superstar" odepchnął od niego fanów? Że jego Apokalipsa wzniecać będzie straty także i dla niego? Wreszcie — że chrześcijańskie normy zachowań niezbyt się zachwieją? Że coś się nie uda? Czas pokaże. Przyszłość dla Marilyn Mansona to mimo wszystko przyszłość bardzo przyjemna. Na miejsca dawnych fanów przychodzą nowi. Głównie młodsi. Milionami.

Zero złudzeń. Krótko po odejściu Zim Zum postanowił zająć się solową karierą i ślad po nim zaginął, do kapeli przyłącza się John5. Podobnie jak jego poprzednik, John5 nie ma już wiele wspólnego z systemem gwiazdka/morderca. Mr. Manson staje się zaś Omegą. Koncept. Ostatnią Literą.

Najnowsza płyta, wprawdzie tak jak inne wydana przez Nothing/Interscope, zdaje się mieć niewiele wspólnego z poprzednimi albumami Marilyn Manson. Znacznie bardziej przypomina dzisiejsze Smashing Pumpkins — jest naładowana elektroniką, klawisze prowadzą tu przez cały czas. Nie mówię, że jest gorsza. Jest zupełnie inna. Image kapeli także przechodzi radykalną zmianę. Punkowy, śmietnikowy styl gdzieś wyparował. Mr. Manson (Omega), M.W. Gacy, G.Fish, T.Ramirez i John5 (oni z kolei pod jedną nazwą — Mechanical Animals) stylizowani są teraz na kapelę glam rockową. Manson, chudy jak szczapa, skraca włosy i farbuje je częściowo na czerwono, Ramirez gubi gdzieś swoje imponujące dreadd, faluje dziś czarną peleryną prostych włosów oraz... grzywką. Gacy nie straszy już swą łysą czaszką — jest teraz blondynem o rozdmuchanych włosach, Fish także luzuje. Złote stroje, buty na koturnach, ogólny glam... Cała zaś płyta dedykowana jest narkotykom — amfetamina, blunty oraz heroina przewijają się we wszystkich utworach. O ile w poprzednich nagraniach stanowisko grupy było jasno określone (tyle przypadku „Mechanical Animals" nie jest już łatwo określić czy Mansonowie popierają drugi czy też nie), tutaj jest na płycie ironii oraz specyficznego humoru Mansona, który jednak nie zawsze łatwo docenić. Całość dąży do efektownego, nostalgicznego finału w piosence „Coma White": „A pill to make you numb, a pill to make you dumb, a pill to make you anybody else..."

TRZY GWIAZDKI

Zdaje się, że Marilyn Manson wydorośleli. Image przeszedł nieco na drugi plan, zaś oni sami skupili się bardziej na samej muzyce. Widać to każdym kroku — teksty są bardziej przemyślane, kompozycje nieco bardziej złożone, całość przyjemnie rozlewa się po mózgu. A kiedy będziesz cierpiał, wiedz, że ktoś cię zdradził.

Pytanie: Czy Marilyn Manson wskrzesi glam rock?
Odpowiedź: Jeśli istnieje zapotrzebowanie: tak. Jeśli zapotrzebowania takiego nie ma, Marilyn Manson je wywoła.
Pytanie: Czy Marilyn Manson to czciciele Diabła?
Odpowiedź: Mr. Manson twierdzi, że nigdy nie był. Stwierdzenie, że Bóg jest po to, aby można było na kimś szybko zarobić, jest wynikiem jego cynizmu.

Jest podobno taka whisky, co ma smak pluskiew.

Niektórych może to nieco dziwić, ale nie byłoby takiej oczywiście gdyby nie istnieli jej amatorzy (prawa rynku są okrutne i nawet tak wysztukany produkt, który broni się przecież sam jako idea musi zwracać poniesione nakłady). Amatorzy owi utrzymują, że napój ten wymaga od konsumenta wyrobionego smaku, znaczy najpierw trzeba wlać w siebie galony pluskłyski, a organizm (czytaj język) przyzwyczai się, a co więcej — polubi. Gdy czytałem książkę Swanwicka, miałem niezdarte wrażenie, że wyrobionego smaku nie posiadam.

Pierwszą rzeczą, którą robi wahający się nad wydaniem pieniędzy czytelnik jest, po obejrzeniu zachęcającej okładki od frontu, zajrzenie na tył i przeczytanie o czym książka mniej więcej traktuje. Dowiedziałem się więc, że będzie to historia o Jane, dziewczynce porwanej przez Elfy, która strudzona niewolniczą pracą w końcu ucieka na grzbiecie również więzionego Żelaznego Smoka. Potem wywiązują się pościgi i ucieczki, tempo jest zawrotne i jest ogólnie odlotowo. Czytając tedy spokojnie przyjąłem nienadzwyczajny początek jakim było smutne życie w fabryce, rozumiając, że na zasadzie antytezy muszę to przebrnąć, by do reszty zachwycić się tym, co będzie po ucieczce. Ale tak się nie stało. Mógłbym napisać, że akcja nie wyszła poza obręb zakładu, albo że Jane, która odleciała w brzuchu smoka, nigdy już nie ujrzała światła dnia — nie byłoby to prawdą, ale za to znakomicie oddawałoby nastrój książki.

Książki, która nie jest przeznaczona dla młodego czytelnika... Doskonale rozumiem, że na te słowa wielu popędzi do księgarń i postanowi wypić pędzony na pluskwach trunek. W zamian otrzymają znajdujące się w środku obfite i szczegółowe opisy najrozmaitszych aktów seksualnych, dokonywanych przez dzieci na dzieciach. A że rzecz dzieje się w fantastycznym świecie, możemy poczytać na przykład o porośniętych mchem narządach rozrodczych... Autor od samego początku równym tempem zagłębia się coraz dalej w dżunglę seksualnych zbliżeń i zboczeń, tak, że w pewnym momencie zastanawiamy się: „kurcze, jeszcze nie robili tego w ten sposób" — i za parę stron znajdujemy stosowny opisik.

Stwierdzić, że obok seksu występuje także element psychodeliczny, byłoby eufemizmem. Do tej pory nie wiem, o czym była ta powieść i co poeta chciał powiedzieć produkując wydarzenia i sytuacje o logice narkotycznego snu.

Reasumując, uważam, że książka jest nużąca, brudna i chora, choć momentami śmieszna, kiedy już nie można robić poważnej miny do absurdów w stylu „czy znasz tę k...ę, rusałkę, z którą spotyka się Piotruś?" (tak dla porządku, to rzeczony Piotruś później się powiesił, a z jego czaszki wyleciały szerszenie). Nie tak wyobrażam sobie rozrywkę. W rzeczywistości jednak wśród czytelników Córki Żelaznego Smoka znaleźli się czytelnicy-krytycy o wyrobionym smaku i to oni nominowali ją do nagród Hugo, World Fantasy czy Locus, dostrzegając tam głębokie przesłanie mistyczne albo inne rzeczy, które chcieli ujrzeć. Tu nie mogę się powstrzymać od złośliwej nieco uwagi, że wśród owych znawców literatury wywiązał się być może taki oto dialog.

– Za cholerę nie rozumiem połowy z tego, co ten facet pisze, to... to musi być głębokie, damy mu chyba, John, nominację.

– Spoko, jasne, damy, tylko polej jeszcze — odpowiedział John, tęsknym wzrokiem wodząc za butelką whisky. Tej o smaku pluskiew...

Michael Swanwick
Córka Żelaznego Smoka
Wydawnictwo Mag
cena 23 zł

Panienki, smoki, mchenitalia

Mieszkaniec Central Parku o imieniu Z 1 numerze 4195 jest małą, biedną mrówką, należącą do klasy robotników. Jego jedynym celem w życiu jest pracować dla wspólnego dobra kolonii. Jednak nasz mały mrówek ma też serce, które pewnego dnia zastosuje się do znanego przysłowia, że „nie sługa". Z zakochuje się w pięknej księżniczce Bali — rozkapryszonej córce Królowej kolonii — mimo dzielącej ich przepaści klasowej. Ale w życiu wszystko jest możliwe, szczególnie jeśli jest się mrówką z amerykańskim obywatelstwem. Niespodziewany zwrot losu przemienia Z „z zera w bohatera — zakochany robotnik staje na czele rewolucji. Tym razem walka idzie nie o równość i braterstwo, ale prawa jednostki. Niech żyje demokracja! Mrówki wszystkich parków łączcie się! Od tej pory żaden piknik na trawie nie będzie już taki sam.

ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ TZ ANTZ ANTZ Z ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ ANTZ

Ładna bajeczka? No pewnie, że ładna. Tym razem jest to bajka dla dużo starszych dzieci, a poza tym, film ten, jako drugi po „Toy Story", całkowicie zrealizowano przy pomocy animacji komputerowej.

Wszystko jednak zaczęło się po staroświecku — od kartki papieru i szkiców ołówkiem. Potem na ich podstawie wykonano gipsowe modele postaci. Dopiero wtedy zeskanowano je i stworzono trójwymiarowe modele komputerowe. Projekty bohaterów kreślono wzorując się na konkretnych aktorach, którzy użyczyli swoich głosów postaciom, tak więc każda mrówka ma swoją osobowość a właściwie osobowość jednej z takich sław jak Woody Allen, Sharon Stone, Dan Aykroyd, Danny Glover, Gene Hackman, Christopher Walken i Sylvester Stallone. Podobny zabieg zastosowano w realizacji „Ostatniego Smoka" — tytułowy smok generowany komputerowo, miał głos, mimikę i charyzmę Seana Connery.

Przy tworzeniu „Antz" wykorzystano nowy system ożywiania postaci — PDI. Kiedyś komputerowa animacja twarzy ograniczała się do poruszania pojedynczych punktów lub tylko okolic ust (efekt dość często spotykany w grach). Tym razem filmowcy i komputerowi animatorzy stworzyli program, który tworzy animację zgodną z zasadami anatomii. Dzięki temu, nie mamy do czynienia tylko z ruchomą skórą, ale z wzajemnym oddziaływaniem szkieletu, ścięgien i mięśni. I tak np. przy efekcie śmiechu poruszają się nie tylko usta, ale też policzki i oczy. Dużym wyzwaniem technicznym (według twórców) było także stworzenie inteligentnego systemu ożywiania tłumu. Jak wiadomo, gdzie jest jedna mrówka tam zapewne będą ich zaraz tysiące. W filmie jest ponad 500 scen z tłumem — od garstki mrówek po 60-tysięczną kolonię. System pozwolił kontrolować każdą postać z osobna i jej interakcję z innymi, równie szczegółowo w przypadku pierwszo- jak i drugoplanowych postaci. Nie mamy tu do czynienia z trikami, jak w innych filmach, gdzie taki komputerowo generowany tłum to była zazwyczaj powielana grupa osób, przy czym część stała do góry nogami, by obraz był mniej jednorodny!

Fabuła filmu wskazuje, że będziemy mieć do czynienia z animowaną wersją Wielkiej Rewolucji, połączoną z „Romeo i Julią", okraszoną humorem i aluzjami zrozumiałymi dla starszego widza. Warto więc iść na ten film, nie tylko ze względu na doskonałą grafikę komputerową.

ant Resettola

Siostro, bandaż...

Przybyliśmy wraz ze świtem czasu, bezgłośnie przemierzamy mroki wieków, przybierając liczne maski. Nikt nigdy nie wiedział, że byliśmy wśród was — aż do dziś.

Ramirez, Highlander

Co wiesz o świecie, który cię otacza? Czy wierzysz w to, co pokazują w telewizji? Czy zaginiona dziewczynka, której nikt nie widział od tygodnia, odnajdzie się? Dlaczego nie wolno chodzić po parku w nocy? Dlaczego sąsiadka miała przegryzione gardło? Na te i inne pytania trudno jest znaleźć odpowiedź. Część prawdy wyczytasz, o ironio, w brukowcach, które wietrząc sensację, ocierają się o ciemniejszą część naszej rzeczywistości, o Mroczny Świat. Ale kto wierzy brukowcom?

Jednak nawet wścibscy dziennikarze nie docierają do całej prawdy. Wiedzą tylko tyle, ile Mroczny Świat i jego mieszkańcy zechcą im przekazać. A nie są do tego nastawieni ochoczo...

My jednak wiemy wszystko. Wiemy o wojowniczej naturze wilkołaków, znamy rozterki i tęsknoty wampirów, boimy się potężnych magów. Niestraszne nam nawet upiory, które zamieszkują zaświaty. O tym wszystkim już pisałem. Dziś czas na kolejnych, wiecznych mieszkańców naszego świata, prawda o których jest chyba najlepiej zawoalowana. A właściwie — zabandażowana. Czas na mumie.

Firma White Wolf Game Studio po raz kolejny pokazała pazurki. Zastanawiam się czasem, kiedy skończy się inwencja tym niezwykle wręcz płodnym twórcom gier fabularnych — dodatków do systemów narracyjnych wyszły już straszne ilości, a zapowiada się jeszcze więcej. Hitem ostatnich tygodni jest Druga Edycja Mumii.

Dodatek ten rozszerza podstawowe zasady, zamieszczone w kolejnych podręcznikach do Świata Mroku; najbliżej mu do WAMPIRA. Może komuś pokrewieństwo między mumiami a wampirami wyda się dość odległe, ale — to tylko pozory!

Czym są mumie?

Historia mumii jest nierozerwalnie związana z Egiptem. Mumie są ludźmi, którzy umarli, lecz zostali wskrzeszeni, przy pomocy potężnego Rytuału Odrodzenia, do życia wiecznego, amen. Rytuał ten zna tylko Horus — syn Ozyrysa. Stworzył on w ciągu tysiącleci trwania państwa egipskiego około 40 mumii, które wspomagają go w walce z (nie)śmiertelnymi wrogami — Setem i Apopisem (dla wilkołaków — Żmijem), wrogami harmonii świata. Niestety, Set wykradł sekret Rytuału Odrodzenia i stworzył własne mumie. Niestety po raz drugi, formuła była niepełna i mumie stworzone przez Seta zostały spaczone przez naturę Apopisa. Powstało 7 straszliwych demonów, zwanych Przeklętymi, które zawsze będą zagrażać światu. Oprócz mumii egipskich, istnieje nieokreślona liczba mumii greckich i południowoamerykańskich. Związek mumii z wampirami jest bliski: na początku walki z Setem, Dzieci Ozyrysa — jedne z pierwszych wampirów — wspierały Horusa. Później jednak ich drogi się rozeszły i dziś oficjalnie (to znaczy, tak zarządził Horus) wampiry są wrogami mumii. Jest to jednak zarządzenie nie przestrzegane i wiele mumii kontaktuje się z wampirami. Bądź co bądź, ciągnie nieśmiertelnego do nieśmiertelnej...

Mumie są nieśmiertelne. Oznacza to, że wiecznotrwały pierwiastek ich duszy — „ka" — wędruje w Zaświaty i zbiera energię „ba", potrzebną do egzystencji duszy w świecie śmiertelnych. Rytuał Odrodzenia pozwala duszy na swobodne poruszanie się po zaświatach oraz na powrót do świata fizycznego. Powrót jest możliwy dzięki ciału, które jest przechowywane przez wierne sługi mumii na czas nieobecności „ka".

Odgrywanie postaci mumii jest trudne. Mumia żyje tysiące lat. Widziała, jak padają imperia, jak umierają najbliżsi, jak rozwijał się świat. Najważniejsza dla niej jest Pamięć (jeden z głównych współczynników; widzieliście gdzieś taki system?) — dzięki niej wie kim jest, pamięta poprzednie życia (brzmi znajomo?), może być historykiem w szkole... Trzeba uważać! Mumie są wśród nas! Życie wieczne może być nudne — jak odnajdywać w sobie siłę i energię, potrzebne do ciągłego zaczynania życia od nowa? Jak cieszyć się z kolejnego poranka, skoro widziałeś ich setki tysięcy? Są to poważne rozterki, nieobce każdej mumii. Czy jesteś gotowy stawić im czoła?

Dodatek jest, w mojej skromnej opinii, bardzo dobry. Nowe postaci do odgrywania, rozszerzenie wiedzy o zaświatach, kilkadziesiąt czarów „mumijnych" — łakomy kąsek dla fanów storytellingu!

Nowy smak krwi
(nie czytać po wschodzie słońca)

gregoriusz
Rh półsłodki

„Arteria nadgarstka jest prawie tak kusząca, jak tokieć. Lżejszy bukiet, delikatniejszy zarówno smak jak i upływ krwi. Najlepsze jako aperitif — otwiera zmysły na delikatniejsze smaki."

Cudownie smutne wampiry — esencja nocy. Szaleństwo, samokontrola i walka na Śmierć i życie z samym sobą i wrogim otoczeniem — oto wszystkie niezbędne rozrywki, jakich zażywa wampir. Nie-życie wampira kręci się wokół ciągłego łaknienia krwi, poszukiwania jej źródeł, a równocześnie wokół wewnętrznej walki z ciemną stroną własnej natury — Bestią — która tylko czyha, by się uwolnić i pogrążyć ulice w chaosie. Czy jesteś gotów na spotkanie z wiecznym smutkiem?

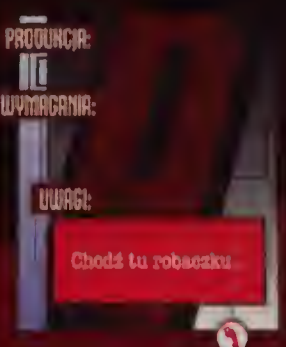
Do każdej gry RPG co roku wydaje się co najmniej kilka dodatków, rozszerzających podstawowe zasady. Są lepsze i gorsze, niezbędne i najzupełniej niepotrzebne. Podstawowym rozszerzeniem są zawsze podręczniki dla graczy (Players Handbook). „Podręcznik Gracza" wprowadza do WAMPIRA powiew pachnący świeżą kryptą. Co kryje się za twardymi oprawami, na 200 stronach?

Wprowadzono na scenę cztery nowe klany: Assamici (płatni zabójcy), Wyznawcy Seta (pochodzący od Ozyrysa, p. obok), Giovanni (włoska linia wampirów-biznesmenów-nekromantów) i Ravnos (wampiry-Cyganie). Oprócz tego, trzy linie krwi, będące poza klanami — nowe formy społeczności wampirzych.

Nowe Dyscypliny — Iluzja, Melpominee, Nekromancja, Obeah, Śmierć, Serpentis i Thanatosis znacząco ubarwiają sesje, opisane dla poziomów I–X. Oprócz tego znajdziecie tam jeszcze rozwinięcie Dyscyplin znanych z podstawowego podręcznika o poziomy VI–X. Chcecie grać bardzo starym, potężnym wampirem, wampirem na przykład VI pokolenia? A może pokusiliście się o krew kogoś takiego? Zobaczcie, czym to grozi...

Najciekawszą opcją, zaprezentowaną w podręczniku, jest możliwość grania... człowiekiem! Brzmi głupio, nieprawdaż? Jak długo może żyć człowiek, dla wielu wampirów chodząca spiżarnia, w Świecie Mroku, wśród wampirów? Zależy to od jego pomysłowości, mocy psychicznych (Numina) i od łaskawości okolicznych wampirów. Podsumowując — bardzo przyjemna lektura, oczywiście wyłącznie po zmierzchu.

Przyjemnego wysysania.



BENZYNA W ŻYŁACH

„Kiedy wyjeżdżałem na Grand Prix Niemiec, zawsze zatrzymywałem się kawałek za domem, żeby jeszcze raz na niego spojrzeć. Nigdy nie byłem pewny, czy wrócę z wyścigu żywy."

— Jim Clark

Dzisiejsi, młodzi fani Formuły 1 uważają, że wyścigi te rozgrywają się „od zawsze". Kiedy zainteresowali się szybkimi jak błyskawica i głośnymi jak stado nosorożców bolidami, sport ten miał już jednak swoją historię, mistrzów, legendy. Świadkowie pierwszego sezonu Grand Prix powoli wymierają, ale na szczęście taśmy filmowe, radiowe wywiady i artykuły prasowe stanowią nieprzemijające świadectwo fenomenu wyścigów samochodowych. Wyścigów, których historię chcę wam przybliżyć.

PREKAMBR

Pierwszy zanotowany przez historyków rajd planowano rozegrać w Paryżu w 1887 roku. Frekwencja okazała się niezadowalająca — na starcie stawił się tylko jeden uczestnik, wobec czego zawody odwołano. Idea ożyła 17 lat później, kiedy to gazeta „Le Petite Journal" zorganizowała wyścig pojazdów „nie konnych, bezpiecznych, łatwych w kierowaniu i ekonomicznych". Zwycięzcą okazał się hrabia de Dion na traktorze parowym „De Dion". Średnia prędkość zwycięzcy wyniosła 17 km/h.

Kolejnym krokiem na drodze do szaleństwa F1 było Grand Prix dla konstruktorów w Le Mans w 1906 roku, inspirowane przez Automobilklub Francji. Tor miał prawie sto kilometrów długości, a wyścig dwanaście okrążeń, które należało pokonać w ciągu dwóch dni. Zwyciężył Węgier Ferenc Szisz, na 90-konnym Renault.

W latach dwudziestych zaczęto wreszcie dostrzegać problemy związane z rozgrywaniem wyścigów na drogach publicznych i w wielu krajach Europy ruszyły budowy torów wyścigowych. W 1922 roku pierwsze samochody pojechały nowym Autodromo Nazionale di Monza. Początkowo Monza była połączeniem pięciokilometrowego odcinka wiodącego przez las z czterokilometrowym owalem. Ze słynnych pochyłonych zakrętów zrezygnowano w latach '60. Fragmenty można jeszcze obejrzeć, za drzewami okalającymi tor.

Trzy lata po Monzie zbudowano belgijski Spa, zgodnie uważany przez kierowców za najpiękniejszy i najprzyjemniejszy tor F1 na świecie. Obecnie przebudowany i prawie do połowy skrócony, nadal jest miejscem emocjonujących, choć często mokrych, wyścigów Grand Prix.

Najważniejszym wydarzeniem w międzywojennej erze wyścigów było zorganizowanie Mistrzostw Świata w 1925 roku. Były to raczej zawody konstruktorów niż kierowców, a cały sezon składał się z czterech tylko wyścigów (Francja, Włochy, Belgia oraz Indianapolis 500 w USA). Zwycięzcą inauguracyjnego sezonu została Alfa Romeo. Z okazji tego triumfu firma dołożyła do swojego logo wieniec laurowy — ten sam, który możecie podziwiać w jej dzisiejszych autach.

Ostatnią wielką imprezą przed Drugą Wojną Światową. Lata trzydzieste swoim piętnem naznaczył globalny Wielki Kryzys. Większość konstruktorów krzywo patrzyła na ogromne koszty tej zabawy. Mimo iż mocno deficytowe (nie było telewizji, reklam i sponsorów), wyścigi odbywały się, prawie do wybuchu wojny. Prawdziwy boom miał jednak dopiero nastąpić.

Ostatnim ważnym wydarzeniem prehistorycznej ery F1 było powołanie przez Alfę w 1930 roku działu zajmującego się wyścigami. Nosił on nazwę Scuderia Ferrari, a kierował nim człowiek, którego dzieła miały na zawsze zmienić świat motoryzacji: Enzo Ferrari.

BÓG JEST ARGENTYŃCZYKIEM

W roku 1950 ustanowiono Mistrzostwa Świata Kierowców. Tytuł można było zdobyć biorąc udział w siedmiu Grand Prix: Wielkiej Brytanii, Szwajcarii, Monako, Belgii, Francji, Włoch oraz USA. Formuła Jeden nigdy nie zadomowiła się za oceanem i pomysł rozgrywania jej wyścigów w Indianapolis umarł śmiercią naturalną. (Amerykanie mają „swoje własne F1" — wyścigi CART.)

Klasę samochodów biorących udział w tych wyścigach zwano początkowo Formułą A, ale wkrótce literę zastąpiono cyfrą. Dozwolonymi pojemnościami były 1500ccm turbo lub 4500ccm bez turbiny. W walce o mistrzostwo liczyły się tylko dwa zespoły — Alfa Romeo i usamodzielnione Ferrari. Samochody z Maranello miały jednak ogromne problemy z wytrzymałością, nawet mimo zmniejszenia minimalnego dystansu wyścigu z 500 do 300 kilometrów w 1950 roku. Pierwsze zawody nowej formuły Grand Prix wygrał blisko czterdziestoletni Argentyńczyk włoskiego pochodzenia, Juan Manuel Fangio. Niewielu wtedy przypuszczało, że historia nada mu przydomek „Maestro" a jego osiągnięcia nie zostaną pobite przez następne 47 lat.

Fangio zdobył w 1951 roku pierwszy ze swych pięciu tytułów (tego rekordu nikt do tej pory nie wyrównał), wygrywając GP Hiszpanii w Pedrables. Rok później, podczas wyścigu na Monzie, wypadł z samochodu i złamał kręgosłup w odcinku szyjnym. Cudem uniknął śmierci lub paraliżu, nie był w stanie kontynuować sezonu. Po rekonwalescencji wrócił w wielkim stylu, w latach 1954–1957 zdobywając cztery razy pod rząd tytuł mistrza świata.

Grand Prix Niemiec na torze Nurburgring w 1957 roku dało mu okazję do zaprezentowania boskich umiejętności: Fangio, prowadząc Maserati 250F (samochód dużo gorszy niż auta jego rywali), podczas pobytu w boksie stracił prowadzenie i znalazł się pięćdziesiąt sześć sekund (!) za liderem. Następne trzy okrążenia 25-kilometrowej „Północnej Pętli" przejechał jak w transie: na każdym z nich był o DWANAŚCIE sekund szybszy od... rekordu toru! Na koniec „wyprostował" jeden z ostatnich zakrętów podczas manewru wyprzedzania i na prostą startową wpadł jako pierwszy.

Lata pięćdziesiąte, poza geniuszem Fangio, wstawiły się też najstraszniejszym wypadkiem w historii sportów samochodowych. Podczas wyścigu „24 Godziny Le Mans" Mercedes Pierra Levegha uderzył w jadącego przed nim Austina, a następnie w wał ziemny odgradzający widzów od prostej startowej. Wstrząs był tak silny, że silnik i przednie zawieszenie poleciały z prędkością 200 km/h w gęsty tłum, zabijając 83 osoby i raniąc ponad 100. Mercedes na pewien czas wycofał się ze sportu samochodowego. Co ciekawe, wyścigu nie przerwano.

ZIELENI BRYTYJCZYCY

Szósta dekada stulecia przyniosła generalną zmianę warty w cyrku zwanym F1. Wschodzącą gwiazdą zdawał się być Mike Hawthorn, który jeszcze za czasów Fangio toczył z nim zacięte boje. Mistrzem świata został w roku 1958, jednak był to jego ostatni sezon. Skłócony z Enzo Ferrarim Hawthorn postanowił przejść na wcześniejszą emeryturę. W styczniu 1959, poniósł śmierć w wypadku drogowym prowadząc swego Jaguara. . Stirling Moss, słynny Anglik, nadal nie mógł zdobyć mistrzostwa. Przez potomnych został nazwany „najlepszym kierowcą, jaki nigdy nie zdobył tytułu"

Alfa Romeo i Mercedes na dobre pożegnały się z torami Formuły Jeden, a ich

miejsca zajęły małe teamy brytyjskie — British Racing Motors (BRM), Cooper, Brabham oraz Lotus. Pierwszy szok Ferrari przeżyło w 1959 roku — Cooper z silnikiem Coventry-Climax zdobył mistrzostwo świata konstruktorów, wyprzedzając na finiszu Ferrari o zaledwie osiem punktów. W ciągu dwunastu lat, od roku 1962 do 1973, wszystkie tytuły mistrzowskie przypadły zawodnikom prowadzącym brytyjskie auta.

Prawdziwą furorę zrobiły jednak dopiero zielone Lotusy, wspierane bajecznymi umiejętnościami Jima Clarka. To właśnie team Colina Chapmana wprowadził dwie fundamentalne zmiany technologiczne, które na zawsze zmieniły wygląd i osiągi bolidów: „monocoque" (jednoczęściowe nadwozie) oraz silnik montowany z tyłu. Clark, po wypadku na Monzie w 1961 roku, w którym zginął kierowca Ferrari Wolfgang von Trips, dał się wyprzedzić w ostatnim wyścigu następnego sezonu innemu młodemu kierowcy brytyjskiemu — Grahamowi Hillowi (ojciec Damona). Wyciek oleju nie pozwolił mu dojechać do mety. Lata 1963 i 1965 to absolutna dominacja Clarka i Lotusa — wygrał wszystkie wyścigi, w których startował. Więcej, w 1965 roku prowadził na każdym okrążeniu każdego wyścigu, który ukończył! Nikt dotąd nie powtórzył tego osiągnięcia. Życie Jima Clarka dobiegło końca w 1968 roku w Hockenheim, kiedy to prowadząc bolid Formuły 2 pojechał w las i uderzył w drzewo. Tak, w tamtych czasach niewiele sobie robiono ze stojących przy trasie pni. Na torze w Monaco zawodnicy z prędkością prawie 200 km/h jechali po bruku mijając żelazne słupy latarń. Włos się jeży...

Ekipa wyspiarzy nadal miała się świetnie. Po Hillu w 1968 roku, Jackie Stewart zdobył trzy tytuły w ciągu pięciu lat (1969–73).

Trzecia dekada Formuły Jeden przyniosła ze sobą wiele rozwiązań technicznych, które pozwoliły bolidom jeździć szybciej i bezpieczniej niż kiedykolwiek przedtem. Nadal jednak zdarzały się wypadki śmiertelne.

8g NA ZAKRĘCIE

W 1967 roku Ford zaprezentował silnik Cosworth V8, zamontowany w Lotusie. Mimo dwunastocylindrowych jednostek napędowych Ferrari, to właśnie ta konstrukcja dominowała w F1 przez następne czternaście lat.

Po wycofaniu się z wyścigów Firestone (darmowe opony dla teamów) oraz producentów paliw — Esso i British Petroleum, mniej zamożne teamy, z których w większości składał się światek Formuły 1, stanęły na progu bankructwa. Pod naciskiem ich argumentów zezwolono wreszcie, w 1968 roku, na umieszczanie reklam sponsorów na bolidach. Zielone Lotusy zmieniły kolor i od tej pory nazywano je „Gold Leaf Team Lotus". Gold Leaf to nazwa wielkiej angielskiej firmy tytoniowej, zapewniającej zespołowi utrzymanie.

Lotus znowu stał się słynny, jednak nie ze względu na zmianę barw. Przez kolejne dziesięć lat inżynierowie pod kierownictwem Chapmana pracowali nad zastosowaniem efektu przyziemienia, czyli odwróconego skrzydła. Odwrotnie niż w przypadku siły nośnej, wznoszącej samolot w powietrze, dzięki umiejętnemu wymodelowaniu podwozia bolidu sprawiono, że na szybkich zakrętach był on dosłownie przysysany do toru.

Niki Lauda tak opisywał jazdę samochodem z efektem przyziemienia: „(...) nie istniało coś takiego jak technika brania zakrętów. To tylko eufemizm gwałtu, jaki dokonywano na kierowcy w każdym wirażu. Przy wejściu w zakręt trzeba było z całej siły wcisnąć pedał gazu i modlić się, żeby powietrze nie zawirowało. Jeżeli z jakichś powodów efekt nie zadziałał, wylatywało się z toru jak z katapulty".

Samochody były tak mocno przysysane do toru, że możliwe stało się branie ostrych zakrętów z prędkościami przekraczającymi 150 km/h, a te łagodniejsze jeżdżono grubo ponad 200 km/h. Oznaczało to potężne przeciążenia, jak w odrzutowcu. Na niektórych zakrętach kierowcy na ułamki sekund tracili przytomność!

W 1978 roku „przyziemione" Lotusy Mario Andrettiego i Ronnie Petersena dosłownie zmiażdżyły przeciwników, wygrywając dziewięć z piętnastu wyścigów sezonu. Andretti zamiast celebrować zwycięstwo i zdobycie pierwszego tytułu mistrzowskiego, opłakiwał Petersena, który zginął na Monzie w wypadku spowodowanym przez drugorocznika, Ricardo Patrese (który w swej długiej karierze uczestniczył w rekordowej — 256 — ilości wyścigów).

Andretti był ostatnim kierowcą, który zdobył tytuł mistrza świata dla Lotusa. Legendarny team nigdy już nie osiągnął znaczących sukcesów, poza krótką chwilą w połowie lat osiemdziesiątych, kiedy w jego barwach startował kierowca najczęściej porównywany do Fangio — Ayrton Senna.

Nowe bolidy miały ogromną zaletę — prędkość na zakrętach, jednak miały też pewną wadę. Efekt przyziemienia wymagał absolutnie stabilnego nadwozia, aby ograniczyć do minimum zawirowania powietrza wpadającego pod samochód. Oznaczało to twarde jak skała amortyzatory i resory oraz podwozie ruszające się na wybojach o nieca-

le dziesięć milimetrów. Tak ustawione wozy potwornie dawały się we znaki kierowcom, którzy na własnym ciele odczuwali nawet mikroskopijne nierówności toru. Bywali przez to tak wyczerpani, że po wyścigu nie mogli o własnych siłach wysiąść z bolidów...

Używanie elementów tworzących „przyziemione" auto zostało w końcu zabronione. W 1981 roku zlikwidowano boczne „spódniczki" (oraz sześciokołowe bolidy i napęd na cztery koła), dwa lata później znikły tunele i odwrócone skrzydło pod samochodem. Wygrywanie znów bardziej zależało od umiejętności kierowcy, niż mechaników i inżynierów.

McLAREN TURBO

Koniec lat '70. i początek '80. przyniósł inną jeszcze ważną zmianę w budowie samochodów: silniki turbo. Pierwsze, nieśmiałe próby wykonał Renault, jednak minął cały rok, zanim ich bolid ukończył wyścig. Wielki potencjał silników turbo dał się jednak zauważyć, czego owocem był wysyp tych konstrukcji w sezonie 1983. Nelson Piquet zdobył drugi ze swych trzech tytułów na Brabhamie z silnikiem BMW, a McLaren zaprezentował silnik TAG–Porsche. Rok później doskonałe turbo–potwory Porsche dały McLarenom zwycięstwa w 12 z 16 wyścigów. Siedem razy wygrał Prost, pięć razy Lauda,

który został mistrzem świata wyprzedzając Francuza o pół punktu! Stało się tak za sprawą wyścigu w Monaco. Wyścig ten jest słynny, z jeszcze innego powodu — to właśnie tam i wtedy, po raz pierwszy, objawił się geniusz Ayrtona Senny — w ulewnym deszczu prawie wyprzedził Prosta na ostatnim okrążeniu, jednak wyścig został przerwany ze względu na niebezpieczne warunki. Przydzielono tylko połowę punktów, a Brazylijczyk do końca swych dni nie wybaczył władzom FIA odebrania mu pierwszego w karierze zwycięstwa.

Dominacja McLarenów trwała prawie dekadę. Prost został mistrzem świata w roku 1985, 1986 i 1989, Senna w 1988, 1990 i 1991. Dopiero odejście starych mistrzów zmieniło sytuację na korzyść Williamsa, dla którego Prost zdobył swój ostatni, czwarty tytuł w 1993 roku.

CHŁOPAK Z BRAZYLII

Ojciec Ayrtona Senny, zamożny biznesmen z Sao Paulo, dostrzegł talent syna bardzo wcześnie i jeszcze zanim ten ukończył 13 lat

(wymóg w brazylijskich wyścigach kartów), kupił mu gokarta, na którym mały trenował całymi dniami. W latach 1977–1978 Ayrton Senna zdobył tytuł mistrza Ameryki Południowej i przeniósł się do Europy. Dwa razy z rzędu był drugi, co przez fachowców uznane zostało za świetny wynik. W roku 1982 wygrał 22 wyścigi Formuły Ford i został mistrzem świata. Szybko „kupiono" go do brytyjskiej Formuły 3, ostatniego przystanku przed F1. Jak to miał w zwyczaju, wygrał i w tej kategorii. Rozmowy z teamami Formuły 1 były już mocno zaawansowane. Senna chciał startować w Brabhamie, ale nie zgodził się na to pierwszy kierowca zespołu, Nelson Piquet. Nie mając wyjścia, Senna podpisał trzyletni kontrakt ze słabym Tolleremanem. Wspomniany wcześniej „mokry" wyścig w Monaco sprawił, że Senną zainteresowały się zespoły rywalizujące o tytuł.

Po krótkim pobycie w stajni Lotusa, dla której wygrał dwa wyścigi, Senna przeniósł się do McLarena. Już w inauguracyjnym sezonie wygrał osiem razy, zdobywając pierwszy ze swych trzech tytułów mistrzowskich. Rok później doszło do poważnego incydentu z Alainem Prostem. W ostatnim wyścigu sezonu, na Suzuce, miała się rozstrzygnąć sprawa tytułu. Na jednym z zakrętów Senna zrównał się z Prostem, ale ten nie ustąpił nawet na milimetr. Bolidy zderzyły się i obaj wylecieli z toru. Senna wrócił na tor i zajął pierwsze miejsce, tylko po to, aby zostać zdyskwalifikowanym za niesportowe zachowanie. Mistrzem został Prost. Rok później, na tym samym zakręcie, Senna wypchnął Prosta z toru i zdobył tytuł. Po roku przyznał, że zrobił to celowo i niczego nie żałuje. Wściekły Prost przeniósł się do Ferrari.

Ostatni tytuł Senna zdobył w 1991 roku, prowadząc McLarena MP4/6. Mimo nie najlepszego bolidu, zaczął sezon od czterech „pole positions" i czterech zwycięstw. Wysiłki Williamsa okazały się bezowocne i Nigel Mansell zajął ostatecznie drugie miejsce. Rok później dominacja Williamsa była już bardzo widoczna i tytuł dla Mansella okazał się formalnością. Senna miał perspektywy na czwarte mistrzostwo w karierze, gdyż po odejściu Mansella do Indycar podpisał z Franklem Williamsem kontrakt opiewający na 20 mln dolarów rocznie. Sprawy nie układały się jednak po myśli Brazylijczyka.

Pierwsze trzy wyścigi, mimo kwalifikacji zawsze wygrywanych przez Sennę, zaliczył na swoje konto młody Niemiec, Michael Schumacher. Czwarty wyścig, GP San Marino odbywał się na włoskim torze Imola pierwszego maja 1994 roku. Był to ostatni wyścig wielkiego mistrza.

Zły omen wisiał nad torem już od momentu poważnego wypadku Rubensa Barichello na piątkowym treningu. Potem zdarzył się wypadek, w którym śmierć poniósł debiutant, Austriak Roland Ratzenberger. Wydarzenia te mocno wstrząsnęły wszystkimi kierowcami, a Senna w rozmowie telefonicznej ze swoją narzeczoną powiedział, że nie ma ochoty na niedzielny start. Niestety, wystartował.

Śmierć dopadła go na siódmym okrążeniu, na zakręcie Tamburello, gdzie w 1989 prawie spłonął żywcem Gerhard Berger. Podobno pękła kolumna kierownicza, a kawałek zawieszenia przebił hełm Ayrtona Senny. Z prędkością 300 km/h bolid uderzył w betonową ścianę...

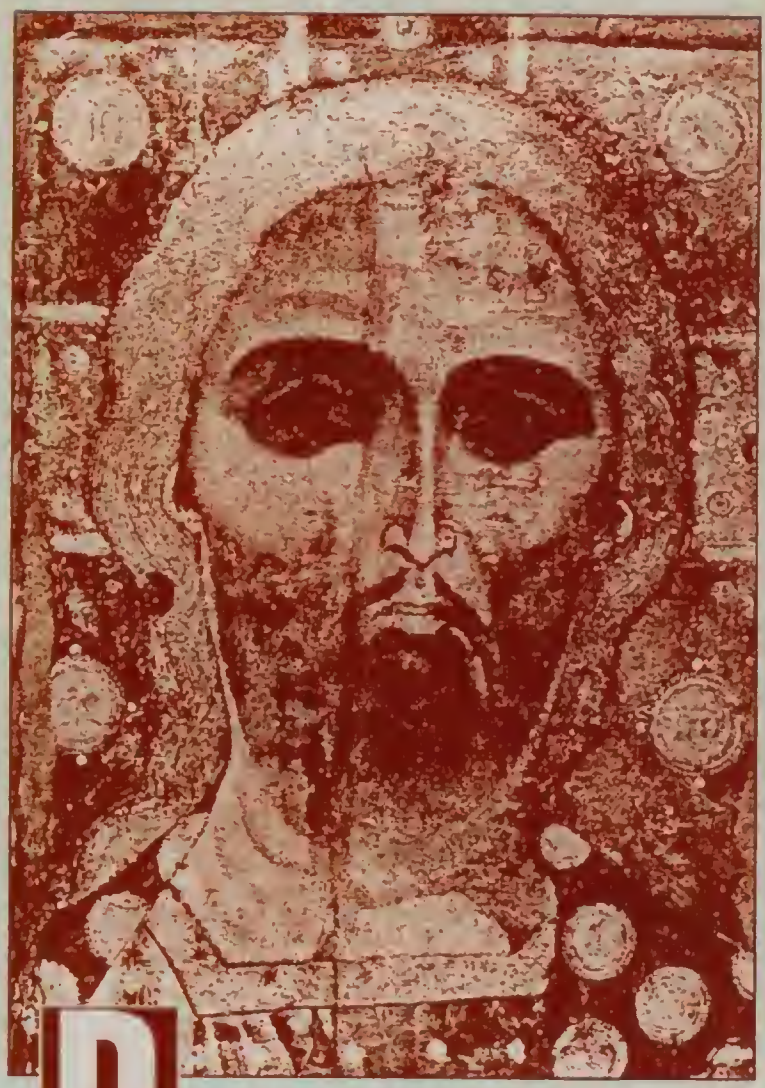
Wypadek Senny odbił się szerokim echem w całym, nie tylko sportowym, świecie. Wprowadzono nowe, bezpieczniejsze bolidy, przebudowano wiele torów, ale do wszystkich powoli docierała odwieczna prawda: śmierć każdego dogoni. Nic to — show must go on.

P.S. Pozdrowienia dla Indy'ego i Bera, dwóch najzagorzalszych fanów Formuły Jeden, jakich znam.

KOD BIBLII

ZAPIECZĘTOWANA XIĘGA

1 IX 1994 roku pewien amerykański reporter wysłał do Icchaaka Rabina list, w którym ostrzegał go przed zamachem na jego życie. 4 XI 1995 premier zginął z ręki zabójcy.



Reporterem tym był Michael Drosnin. Skąd mógł wiedzieć o zamachu rok wcześniej? Czy to kolejny tajemniczy spisek rządowy, na który przypadkowo natknął się dociekliwy dziennikarz? Odpowiedź jest jednak inna i wielu wyda się niedorzeczna. Otóż, uwaga, informacje o tym i innych zdarzeniach pochodzą z... Biblii.

Izraelski matematyk Elijah Rips odkrył, że Biblia nie tylko jest zbiorem religijnych podań i przypowieści, ale też zawiera zaszyfrowane informacje na temat zdarzeń z przeszłości oraz przepowiednie przyszłości. Istnienie tzw. „Kodu Biblii" potwierdzili wybitni matematycy z Harvardu, Yale oraz Uniwersytetu Hebrajskiego. Kod został też niezależnie złamany przez głównego specjalistę od łamania szyfrów w Departamencie Obrony USA — hipoteza Ripsa uzyskała kolejne potwierdzenie. Na koniec, odkrycie przeszło trzystopniową, bardzo dokładną procedurę weryfikacyjną w „Statistic Science". Naukowcy stwierdzili, że model matematyczny opisujący zjawisko zaszyfrowanych informacji w Starym Testamencie jest jak najbardziej poprawny. Do dnia dzisiejszego nikomu nie udało się znaleźć błędu w przeprowadzonym dowodzie i obalić tezy Ripsa.

Istnienie kodu pozwalającego odczytywać z Biblii więcej, niż wynikałoby to z powszechnie znanej jej treści, było znane od dawna. Pierwszą osobą, która natrafiła na zaszyfrowane w Biblii (w wersji oryginalnej — hebrajskiej) informacje, był czeski rabin H. M. D. Weissmandel. Już ponad 50 lat temu odkrył on, że licząc co 50. znak od pierwszego znaku Księgi Rodzaju, otrzymamy wyraz „Tora". Izaak Newton (ten od jabłka) też wierzył w istnienie kodu i poszukiwał w Biblii klucza do szyfru. Nauczył się hebrajskiego i pół życia poświęcił na badanie Świętej Księgi. Odkrycie, którego nie zdołał dokonać Newton, dla Elijahu Ripsa stało się możliwe dzięki komputerowi. Rips stworzył skomplikowany model matematyczny, który będąc uzupełnieniem programu komputerowego, potwierdził obecność zaszyfrowanych informacji w Starym Testamencie. Nie jest to tylko zbieg okoliczności! Rips przeprowadził kilkakrotnie poszukiwania kilkudziesięciu, losowo wybranych, znanych postaci i ich dat urodzenia w Biblii

agent U-fok

i jeszcze dwóch innych tekstach hebrajskich oraz w „Wojnie i pokoju". Tylko w Księdze Rodzaju pojawiały się imiona wraz z datami, w pozostałych tekstach nic nie odnaleziono. Prawdopodobieństwo przypadkowego wystąpienia tak zaszyfrowanych informacji wynosi jeden do dziesięciu milionów!

Biblię można postrzegać jak olbrzymią krzyżówkę. Odczytywanie szyfru polega na przeskakiwaniu o określoną liczbę znaków, a wyznaczone w ten sposób litery tworzą słowo. Wybieranie znaków równoległych pionowo lub ukośnie daje nowe kombinacje słów i całych zdań. W Biblii kryje się zatem druga Biblia! Tekst był pierwotnie wyryty na kamiennych tablicach, później skopiowany na zwoje pergaminu, wreszcie wydrukowany w postaci książki — a tajemniczy szyfr czekał na swe ujawnienie aż do momentu przeniesienia Biblii do komputera. Aby odczytać szyfr, Rips usunął wszystkie przerwy pomiędzy znakami, przekształcając tekst w jednolity ciąg 304.805 znaków. W ten sposób przywrócony został Torze kształt, jaki podobno miała pierwotnie. Pierwszą informacją, jaką odczytał Rips, była data rozpoczęcia Wojny w Zatoce. Dokonał tego na trzy tygodnie przed wybuchem wojny. Powiązana była ona ze słowami: „Husajn", „scudy" i „rosyjskie rakiety". Na stronach Biblii pojawiają się przepowiednie setek wydarzeń. Na pół roku przed wyborami, Rips odczytał słowa „Bill Clinton" połączone z „prezydent". Z „lądowaniem na Księżycu" krzyżowały się „statek kosmiczny", „Apollo 11" i data 20 VII 1969. Komentarz powiązany z tym zdarzeniem, również odkryty w Biblii, brzmi: „Tego dokonała ludzkość, tego dokonał człowiek" — czyż nie jest to parafraza słynnych słów Armstronga? Znaleziono także nazwisko człowieka, [illegible] z „piec", „zagłada" i „Cyklon B". Inne zestawienia to: „Newton" z „grawitacją" i „kod Biblii", „Einstein" razem z „E=mc²" i „piątym elementem" (piątym wymiarem, który według fizyków kwantowych rzeczywiście istnieje), „Edison" z „elektrycznością" i „żarówką". W Biblii odnaleziono także informacje na temat przyszłych wydarzeń. Daty 2000 i 2006 wiążą się z „wojną światową", „zagładą atomową", „trzęsieniem ziemi" i „końcem"...

Deterministi uważają, że jeśli znasz dokładną pozycję każdej cząsteczki i atomu w danym momencie, to możesz dokładnie przewidzieć kolejne zdarzenia. W mechanice wystarczy, że znasz położenie i prędkość obiektu, na przykład rakiety, by dokładnie przewidzieć, kiedy i dokąd ona dotrze. W mechanice kwantowej z kolei przewiduje się nie jeden wynik obserwacji, lecz kilka możliwych i ustala się prawdopodobieństwo ich wystąpienia. Na „kwantowej" zasadzie zapewne funkcjonuje Biblia. Zaszyfrowanych informacji może być w Biblii nieskończoność, a przynajmniej 20 miliardów (wynika to z rachunku prawdopodobieństwa). Jest to liczba wystarczająca do zapisania wiedzy o każdym człowieku na Ziemi, zaś odnalezienie wszystkich możliwych kombinacji to zadanie na kilka pokoleń.

Badacze kodu Biblii odkryli, że nie wszystkie zdarzenia się sprawdzają! Atak atomowy na Jerozolimie w 1996r. i zamach na Peresa nie odbyły się. Czy świadczy to na korzyść przeciwników kodu Biblii? Nie, gdyż okazało się, że wszystkim przepowiedniom towarzyszą słowa „czy możesz to zmienić". Doskonale pasuje to do zasady wielu wersji przyszłości, która nie „musi", a „może" być (jest to też dobra wymówka, jeżeli coś się nie sprawdzi:)).

Przyzwyczailiśmy się postrzegać Biblię jako książkę. Okazuje się, że jest ona jednak czymś w rodzaju programu komputerowego, który podlega ciągłym zmianom. Być może kod Biblii zaprojektowany jest tak, by można było odczytywać go stopniowo, w miarę rozwoju technologii. Możliwe, że szyfr ma kilka poziomów kodowania, lecz na razie nie znamy odpowiedniego modelu matematycznego, który pozwoliłby nam je odczytać. Możliwe również, że kod jest nie tyle krzyżówką, co hologramem. Na razie udało się odkryć obraz dwuwymiarowy, a tymczasem może on być trój– a nawet... pięciowymiarowy!

Nikt dzisiaj nie umie wytłumaczyć, w jaki sposób szyfr został ułożony. Nawet najszybszy i najpotężniejszy komputer na świecie nie byłby w stanie czegoś takiego stworzyć. Zresztą słowo „komputer" także pojawia się w Biblii, i to 6 razy! Zatem sporządzone na kamiennych tablicach zapisy mogły być dziełem czegoś, co pracuje jak komputer — w wersecie opisującym to zdarzenie jest ukryte zdanie: „to zrobił komputer". Dziś naukowcy pracują nad stworzeniem „komputera kwantowego" — wykorzystującego zjawiska zachodzące wewnątrz atomów — który w ciągu minuty będzie przeprowadzać tyle operacji, ile najlepsza dzisiaj maszyna wykonałaby przez kilkaset milionów lat. Może więc Biblia jest przesłaniem z technologicznie rozwiniętej przyszłości? Kroniką zdarzeń, które się już wydarzyły, zostały spisane i w jakiś sposób przeniesione kilka tysięcy lat wstecz? Czas, zdaniem Einsteina, wcale nie musi płynąć w jednym kierunku; przyszłość może istnieć jednocześnie z przeszłością. Niektórzy uczeni, ze Stephenem Hawkingiem na czele uważają, że podróże w czasie będą kiedyś możliwe. A może Biblia i informacje w niej zawarte są przesłaniem od Obcych? Dowodem na to, że towarzyszyli oni rozwojowi ziemskiej cywilizacji?

W wielu kulturach słowa i nazwy mają magiczne znaczenie. Taki a nie inny układ znaków w Biblii i ich niezmienność w kolejnych kopiach pozwala odkryć jej moc, wszystko jedno czy mającą swe źródło w religii, magii czy nauce. A może te wszystkie zjawiska są tym samym? Po hebrajsku słowo „cud" oznacza także „zamysł" (umysł) i... „komputer". Tu się zgodzę — komputery to cudowne urządzenia.

Może Biblia jest zapisem programu komputerowego, którego my i wszystko co nasz otacza jesteśmy częścią — szczurami laboratoryjnymi jakiejś wyższej Świadomości? Jeżeli tak, to kolejne zapisane zdarzenia są kolejnymi etapami realizowanego programu. Wszystko co znajdziemy ukryte w „drugiej Biblii" jest tam cały czas, tylko musimy to odszukać. A jeżeli zawartość Tory dostosowuje się do zmiennej rzeczywistości? Albo jest to zapis zdarzeń z jakiegoś alternatywnego Świata — część wydarzeń jest wspólna, a inne nigdy nie zdarzą się na naszej Ziemi? Może poruszamy się przeciwnie do strumienia czasu i wszystko dzieje się od końca — sądzimy, że coś „będzie", a to już „było"? Czymkolwiek jest Biblia, dla ludzi najważniejsze jest, na ile prawdziwe są proroctwa w niej zawarte — czy to w tekście otwartym, czy zaszyfrowane. No cóż — chyba wystarczy poczekać te kilka lat. Jeżeli nie sprawdzi się zapowiedź zagłady, to większość z nas na pewno się nie zmartwi.

P.S. Tak naprawdę kod biblijny to temat rzeka. Zainteresowanych odsyłam do książki oraz do Internetu gdzie można znaleźć wiele artykułów na ten temat, a nawet zakupić odpowiedni program i samemu wcielić się w wieszcza:)

Na podstawie „Kodu Biblii" Michaela Drosnin`a.
Materiały wykorzystano za zgodą wydawnictwa „Cis" i „W. A. B"

MAGAZYN MULTIMEDIALNY

DRUM 'N' BASS TRANCE TRIP HOP ELECTRO HOUSE BIG BEAT

Scan Vanish 2011 for www.abbreviations.mobile.pl

TECHNO PARTY

KLUBY MODA SAMPLERY SYNTEZATORY KOMPUTERY SOFTWARE

zawsze
2 CD (audio
+ audio/CD-ROM)
+ DWUSTRONNY
KOLOROWY
PLAKAT
+ 68 STRON

w sprzedaży w końcu
każdego miesiąca